

AÇÃO GAMES

PC: DARKLANDS, UM JOGO MEDIEVAL

EDITORA
AZUL

BATTLETOADS

OS SAPOS
BARBARIZAM
NO MEGA

SNES
BATMAN RETURNS



UMA OBRA PRIMA
ATÉ O FIM

MASTER
MICKEY
LAND OF
ILLUSION

ARCADES



MORTAL KOMBAT
COMO DETONAR OS CHEFES

MEGA
BATMAN
A VOLTA
DO CORINGA

NES
ANIMAL!
STREET FIGHTER 3
PRINCE OF PERSIA

SUPER

LANÇAMENTOS

MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Ajustamento de SLOW MOTION (Câmera Lenta) através de chave

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO



SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos video games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO

JÁ NAS LOJAS



Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

START

MEGA

Os sapos guerreiros na primeira versão para 16 bits. Animal!!



BATMAN

MEGA

O Coringa ataca

SNES

A volta do Morcego



NES

STREET FIGHTER 3

Um Champion Edition pirata que vale a pena. Com 36 fotos

MASTER

LAND OF ILLUSION

Mickey num jogo cabeludo. Com mapa

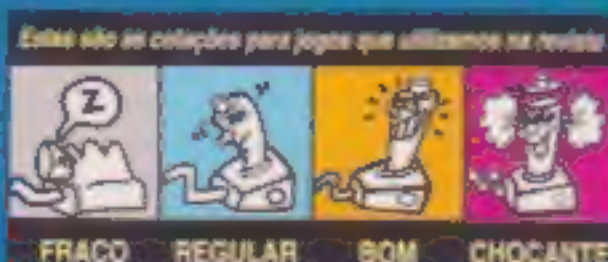


SHOTS

★ Confirmado: o CD da Nintendo terá só 16 bits ★ E a Pioneer lança um equipamento total ★ A Sega fecha um superacordo para novos jogos em CD



NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10



SUPER NES

Batman Returns	8
Cybernator	10
Evo 48	11
Super F1 Hero	12
World Stars	12
Bazooka Blitzkrieg	13
Dicas	13

MEGA DRIVE

Battletoads	16
G-LOC Air Battle	18
Paperboy 2	19
Road Avenger - CD	22
Electric Axiom - CD	23
After Burner 3 - CD	23
Batman - Return of the Joker	24
Dicas	25

NINTENDO

Street Fighter 3	26
Prince of Persia	28

GAME BOY

Kid Dracula	29
-------------	----

MASTER SYSTEM

Land of Illusion (Mickey)	30
---------------------------	----

PC

Darklands	32
-----------	----

ARCADES

Mortal Kombat	34
---------------	----

PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B. Massadelli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES
MEGA
NINTENDO
MASTER
GAME BOY
GAME GEAR
PC
ARCADES



SOS	A galera pede socorro	4
CARTAS	O recado do leitor	4
SHOTS	Se ligue nas novidades	6
AÇÃO GAMES CLUBE	Negócios a vista	36
PRÓXIMA EDIÇÃO	Espre o que vem por aí	38



TINY TOON (SNES)

Preciso de algumas passwords do game.

ROBSON FELIX DA SILVA
São Paulo, SP

Ei Robson, que tal ficar com todas elas? Ai vão:

Fase 2 - Papaléguas Júnior/Valentino/Felicia

Fase 3 - Gogo-Dodo/Daisy/Sweetie

Fase 4 - Gogo-Dodo/Plucky/Lilica

Fase 5 - Gogo-Dodo/Coio-te-coio/Papaléguas Júnior

Fase 6 - Valentino/Lilica/Sweetie

ART OF FIGHTING (Arcade/Neo Geo)

Eu queria saber se é verdade que lançaram este jogo para Mega Drive.

ALESSANDRO REIS DE SOUZA
São Paulo, SP

Infelizmente é mentira, Alessandro. Este game animal da SNK não saiu nem para consoles Sega nem Nintendo. De qualquer forma, como o cartu-

cho tem 102 Mega de memória, se um dia sair para consoles de 16 Bits vai ter de ser tão simplificada que só vai sobrar um gostinho do sabor original.

Temos várias dúvidas sobre este game. 1 - Quando você está jogando com o Ryu e vence um lutador do computador, tem o direito de jogar com o derrotado? 2 - Cada jogador tem o seu final? 3 - Posso jogar no modo versus da mesma forma que em Street Fighter 2? 4 - O primeiro player pode jogar com Mr. Big e o segundo com o Charada? VIDEO CLUB OF GAMES
Ibiúna, SP

Ai moçada, vamos responder na mesma ordem, OK? 1 - Não pode não. Você só pode lutar com o Ryu ou com o Robert. 2 - O jogo tem apenas um final. 3 - O modo versus é igual ao de SF2 e dois players podem jogar com lutadores iguais. 4 - A resposta é sim! Valeu?

KRUSTY'S FUN HOUSE (Mega)

Querira dicas deste jogo pois eu não passo da segunda fase. JEFFERSON R. DE MELLO
Santo André, SP

Tá bom, Jefferson, vamos dar pra você as passwords do game.

Fase 2 - WHOAMAMA

Fase 3 - FLANDRES

Fase 4 - BROCKMAN

Fase 5 - SIDESHOW

SUPER MARIO 3 (NES)

Como eu posso passar da última fase do Kopa?

MARCELO C. DE OLIVEIRA
Rio de Janeiro, RJ

Faça o seguinte, Marcelo: cada vez que o Kopa pular em você, desvie e deixe-o bater no chão. Ele acabará fazendo um buraco e caindo nele sozinho.

FINAL FIGHT (NES)

Existe versão desse game para Nintendo 8 bits?

LUÍS ANGELO MARTINS e
JOSÉ ROBERTO MARTINS F.
São Caetano do Sul, SP

Existe sim e já foi lançado no Japão. Esperamos dar o jogo em breve, OK, Brothers?

BATMAN (NES)

Já tentei mas não consigo passar pelo Coringa. JEAN-PAUL P. MARSON
Bragança Paulista, SP

Caro Jean-Paul, você precisa gostar todas as armas no Coringa e ainda partir para os socos. Mas cuidado com o revólver e com os raios dele.

BART SIMPSON VS. THE SPACE MUTANTS (Mega)

Cotto se passa do cimento fresco do Shopping? DANIEL T. GERVÁSIO
Belo Horizonte, MG

É fácil Daniel. No segundo bom-bom, dê três pulos e ele irá levá-lo para o outro lado com segurança.

Há alguma cápsula de combustível escondida na Usina de Springfield, no nível 5. Sempre fica faltando uma? ANDRÉIA CRISTINA F. GOUVEIA
Brasília, DF

A última cápsula que você procura não existe. O que vai substituí-la é a chupeta da Maggie. É só encostar nela que o jogo acaba. Comemore.

Não consigo pintar todos os objetos ruins. Restam a placa depois do cinema e o passarinho da loja de animais. Qual dos dois devo pintar e como? WILSON GONITTO CÂNDIDO
Belo Horizonte, MG

Wilson, é a placa mesmo que você tem de pintar. Mas você só vai conseguir se chegar bem pertinho. Se quiser se livrar do passarinho mesmo assim, compre na loja, um pouco antes, uma bomba e jogue nela. OK?

CARTAS

PROTESTOS

Discordo do ponto de vista de seus pilotos, que consideraram a Menacer melhor que a Laser Scope. Discordo da análise do jogo Dendly Moves para Mega, em que vocês rebaixam o Super NES. Quem lê estas reportagens pode tirar a conclusão errada de que o Mega é superior ao Super NES, o que é um absurdo.

LUÍZ MARCHEZINI JR.
José Bonifácio, SP

Você tem toda razão em discordar, Luiz. Não temos a pretensão de mudar as suas opiniões. Os comentários que nossos pilotos fizeram nessas matérias estão baseados simplesmente em critérios técnicos de jogabilidade, rapidez e precisão. Em nenhum momento tivemos a intenção de rebaixar o Super NES. Afinal, se a versão de Power Moves saiu melhor para o Mega do que

para o Super NES, a culpa não é do videogame, mas de quem faz o jogo - no caso, a Kaneko. A Menacer é um acessório de concepção totalmente diferente da Laser Scope, e na opinião dos nossos pilotos - que experimentaram as duas - tem certas vantagens. Mas não é por causa disso que a Laser Scope perdeu seus méritos como acessório de tiro para Super NES.

SUPERIORIDADE

Quero fazer uma crítica a todos aqueles que acham que o Super NES é melhor do que Mega Drive. Em minha opinião o Super NES só tem fama por causa do Street Fighter 2. Antes deste jogo, ninguém ouvia falar do Super NES. ADILSON PEREIRA JR.
Várzea da Palma, MG

As galeras do Mega e do Super NES estão brigando mais do que as

torcidas de times de futebol. Quem seria do vermelho se todos gostassem do amarelo? Pelo menos uma coisa todos têm em comum: o amor pelos videogames.

FATURANDO

Como é repartido o faturamento da venda de uma game como o Street Fighter 2? Qual é a parte da Nintendo e a da Capcom? SÉRGIO P. LOMES
São Paulo, SP

A Capcom, como autora do jogo, fica com a maior parte do faturamento. Se não estivessem envolvidos, a Nintendo fica com um terço do faturamento de todos os games lançados para os consoles dela. Além de cobrar pela licença de fabricar jogos para os seus sistemas, é a Nintendo que industrializa os cartuchos de suas associadas, sacou?

INDIGNAÇÃO

Costaria de saber por que motivo os cartuchos de Genesis e de Mega brasileiro não rodam no Mega japonês. Eles vão continuar com isso? É vantagem trocar meu Mega japonês por um Genesis? DANIEL BERNARDES PINTO
São Paulo, SP

Este lance de cartucho japonês não rodar nos consoles brasileiro e americano e vice-versa vem acontecendo há algum tempo. Foi uma maneira que a Sega encontrou de impedir o uso de cartuchos japoneses nos Estados Unidos e cartuchos americanos no Japão. Os consumidores não gostaram nem um pouco. Mas fazer o que, né? Talvez valha mesmo a pena tentar trocar seu Mega japonês por um Mega brasileiro ou Genesis, pois pelo menos por enquanto a Sega não mudou de ideia.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 2 edições de Ação Games você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games que são the best!



E TEM MAIS: ACHOU GANHOU!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando ~~os~~ vale-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonês e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP. São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe feral!



AÇÃO GAMES

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 2 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pela prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970.
5. O verso deverá ser guardado como comprovante. OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
6. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recabimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
7. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
8. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
9. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.



EDITORA
AZUL



PIONEER VAI REVOLUCIONAR O MERCADO



O equipamento da Pioneer: simplesmente revolucionário.

Verdadeira bomba. A Pioneer já demonstrou o protótipo de seu sistema integrado de CD ROM/Audio/Video/Game/PC. Ou seja, um único aparelho com todas estas funções. Serão produzidos jogos exclusivos para o equipamento. E que jogos: os atores e cenários serão reais, ou seja, feitos a partir de filmes. Eles terão tanta memória que será preciso gravá-los em discos de 12 polegadas (o tamanho dos LPs). E o mais chocante vem agora: ele será totalmente compatível com os jogos em

CD para PC, podendo ainda rodar os da Sega e Nintendo. Isso não é demais? Mas o papo de rodar jogos da Sega e Nintendo ainda não é oficial, hein? Esta novidade da Pioneer tem tudo para revolucionar o mercado do CD ROM, colocando tudo de cabeça para baixo!!! A apresentação do protótipo foi feita apenas para a imprensa japonesa, que ficou de queixo caído. Nas próximas edições, detalharemos mais as características técnicas do equipamento. Não perca.

O MERCADO

A PIONEER CHUTA O BALDE E LANÇA UM EQUIPAMENTO ANIMAL. MAS SEGA E NINTENDO TAMBÉM ANUNCIAM NOVIDADES.

NOVO ARCADE HOLOGRÁFICO DA SEGA



Holosseum: luta em três dimensões, pra valer

Quer saber qual é a última palavra em jogos de luta no Japão? É o arcade *Holosseum*, da Sega, que utiliza a fantástica tecnologia de imagens holográficas. A holografia é um sofisticado sistema que gera imagens em três dimensões a partir de modelos reais. Explicando melhor: ela é capaz de reproduzir a imagem de pessoas, animais e objetos tridimensionalmente, de uma forma tão perfeita que parece até que a gente pode tocá-los.

A Sega utilizou a holografia num arcade, pela primeira vez

no mundo, para fazer o *Time Traveler*. Agora, a fabricante repete a dose com a grande febre do momento: jogos de luta. Em *Holosseum*, os jogadores controlam dois personagens que lutam à la *Street Fighter*. Mas não é só nas imagens que o novo arcade arrebenta: quem já jogou garante que o som também impressiona.

Por enquanto, a nova máquina está nos centros de diversão do Japão. Mas logo deve pintar nos States e aqui também.

STREETMANÍACOS GANHAM BONEQUINHOS

Jaquetas, figurinhas, adesivos, camisetas, bonês, CDs, etc etc. Depois de render tudo isso, *Street Fighter 2* volta a ser novidade nas lojas japonesas com uma irresistível coleção de bonequinhos. Eles são apresentados em três versões: uma do tipo estatueta, para ser pintada com tinta especial; uma do tipo articulada, em que você

pode colocar os personagens na posição que quiser, e uma outra em que o bonequinho, movido a pilha, dá um golpe e seu grito de guerra. As duas primeiras versões têm preços que vão de 10 a 15 dólares e tamanho médio de 7 cm de altura. Os bonequinhos serão exportados para os States.



PEGA FOGO

E QUE
NOVIDADES!!!



KARAOKÊ, UM NOVO ACESSÓRIO VAI ESQUENTAR O MEGA CD



A Sega está lançando, no Japão, um novo acessório para que os donos do Mega CD possam praticar o karaokê. O aparelho possui memórias internas que gravam músicas, vozes e efeitos sonoros. Depois, é só mixar e tocar como quiser. Outro lance legal do aparelho é que ele permite fazer brincadeiras com os próprios jogos do Mega CD, como trocar as músicas, os efeitos sonoros ou até mesmo colocar vozes na trilha sonora. O preço varia de 250 a

O Mega CD Karaoke permite mudar as músicas e efeitos sonoros dos games

300 dólares nesta fase de lançamento, mas deve diminuir com o tempo. A expectativa da Sega é de que o Mega CD "on Karaokê" ajude a aumentar as vendas do console CD no Japão. A empresa não informou se o novo acessório será compatível com o Sega CD americano e muito menos se será ou não lançado nos States.

ENFIM, NINTENDO DEFINE SEU CD ROM

Confirmado: a Nintendo não vai lançar um CD ROM de 32 bits. Ele será de 16 bits mesmo, porém com uma capacidade e rapidez de processamento superiores à

performance normal de 16 bits. O lançamento pode ser feito até o final do ano. E tem mais: seu primeiro jogo será a versão em CD de *Star Fox*. Totalmente animal!!!

O FIM DA NOVELA

STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION SAI PARA MEGA EM JUNHO NOS STATES

Megamaniacos de plantão, chegou a hora de gritar de alegria. Agora é pra valer. *Street Fighter 2: Champion Edition* vai sair em cartucho para Mega Drive. A Capcom promete o game para junho. Isso nos States. No Japão a história é diferente. Neste exato momento, enquanto você lê estas linhas, o game já deve estar circulando por lá. Você poderá jogar com os oito lutadores e com os quatro chefes, em uma versão absolutamente fiel ao *Champion Edition* dos arcades. Será um detono absoluto. Só para ir babando: o game terá o dobro de golpes da versão de Super NES, que já era perfeita.

Este lançamento bombástico sela o acordo entre Sega e Capcom. No Japão e nos Estados Unidos, as duas empresas estão enviando, pelo correio, um cartão para a imprensa, anunciando o tra-

balho em conjunto. No cartão, Mega Man, primeiro herói da Capcom, aparece apertando a mão de Sonic, idolo maior da Sega.

Comisso, a Capcom, que só produzia games para os consoles Nintendo, vai no mesmo caminho da Konami e da Electronic Arts. A Electronic Arts, maior softhouse dos States, só fazia games para a Sega desde a sua criação, há anos. Mas no segundo semestre do ano passado deixou a exclusividade de lado e começou a fazer games para Super NES. *Desert Strike* e *NHLPA Hockey 93* marcaram a estréia. A Konami, que só fazia jogos para a Nintendo, também não marcou bobeira e começou a produzir games para Mega Drive. *Sunset Riders* e *Tiny Toon* foram os dois primeiros.

SEGA FECHA ACORDO COM QUATRO GRANDES SOFTHOUSES

Agora é pra valer. A Sega sacramentou um acordo para a produção de jogos com quatro gigantes do mercado japonês. São elas: Konami, a mais poderosa produtora de games do país, Electronic Arts e Game Arts, tambémíssimas fabricantes de jogos para PC; e Masnya, pioneira na produção de games em CD

ROM. É mole ou quer mais? A Sega terá jogos muito, muito chocantes com estas parcerias. Elas darão toda prioridade para os jogos em CD. Aliás, a Sega aposta que em cinco anos os cartuchos serão banidos do mercado japonês. Os game-maniacos de lá só vão querer saber de CD.



BATMAN RETURNS



Batman, o Retorno foi o maior sucesso de bilheteria no ano passado nos States. Rendeu mais de 160 milhões de dólares. As softhouses não brincaram em serviço. Primeiro, saiu Batman Returns para Mega, já lançado no Brasil pela Tec Toy. Agora, a Konami resolveu detonar pra valer e colocou as versões para Super NES e Game Boy no mercado. O game para Super NES é impressionante. Um arraso!

Batman, Coringa e Mulher Gato aparecem no game em grande estilo. Como na versão para Mega, o roteiro é fiel ao filme. Viaje pelas ruas de Gotham City e lute contra vilões de todos os tipos. Gráficos animados, som perfeito e alto grau de jogabilidade fazem de Batman Returns um dos melhores games de Super NES de todos os tempos.

FASE 1 - AMBUSH IN GOTHAM PLAZA



Jogue as caras na parede. Não tenha pena das vítimas das lojas



Use os bal-ranques para acertar o enorme palhaço na cabeça



Primeiro chefe. Fique de longe, mate voadoras e bal-ranques

FASE 2 - BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY



Acabe com este cara usando um bal-ranque. Uia só basia!



Livre-se do logo pulando freneticamente, sempre com o gancho

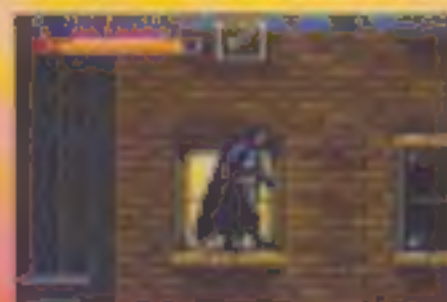


O chefe tem capangas. Acabe com eles e culpe o chefe em seguida

FASE 3 - ON THE PROWL



Esta etapa é perigosa. Cuidado para não cair, senão você dança



Cuidado! As plataformas nas janelas vomitam. Pole rápido



O chefe é a Mulher Gato. Dê voadoras e fuja de suas chicotadas

FASE 4 - THE PENGUIN'S TRAP



Estes caras lançam fogo. Fuja para não virar assado. É rapidinho!



A bela gato voltou. E reserva surpresas pra lá de felinas. Cuidado!



O pinguim é o chefe. Alerte bal-ranques com bombas para detoná-lo.

OS MOVIMENTOS E G



Soco



Golpe especial (tira energia)



Defesa (tira energia)



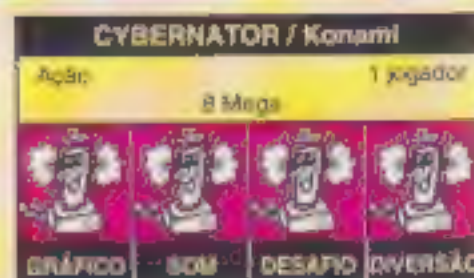
Voadora



Chute alto



Voada de perlo



Cybernator é um game de arrepiar. Traz muita ação num ambiente espacial bem-simulado. Trata-se de mais uma pérola da softhouse Konami. Visualmente, Cybernator é uma piração: telas chapadas de cores, tiros, explosões, naves e cenários espaciais.

A história é bem interessante. Num futuro distante, nosso planeta sofre com a escassez de petróleo. Só restou uma reserva no oceano Pacífico que uma poderosa organização de robôs está a fim de papar. Você comanda um gigantesco robô e deve acabar com a festa dessa gangue robótica para salvar o combustível.

Canhões e robôs

É tiro pra todo lado! Você tem que debulhar robôs e canhões o jogo todo. Na primeira fase, o desafio é a maior boiada. Mas no segundo estágio a coisa melhora. Você começa voando no espaço sideral, desviando-se de asteróides gigantes e metralhando vespas mecânicas.



Primeiro chefe - Fique atirando na fôrma sem parar e tome cuidado com os canhões

Na plataforma inimiga

Nesta fase, o pau come dentro e fora da nave-mãe inimiga. Detone tudo que está por fora da nave e acumule o maior número de itens possível. Dentro dos corredores, atire em ziguezague. Arrase o chefe da plataforma atirando muito. Pra finalizar, detone todas as fôrmas.



Neste trecho do círculo, vá por cima para achar mais itens

Em terra firme

Você entra num tiroteio animal contra os robôs, em plena atmosfera terrestre. Mande balas até aparecer uma nave no céu. Não tenha medo: ela veio para levar você ao solo do planeta. E a missão continua num verdadeiro campo de batalhas: aparece uma enxurrada de tanques e naves-torpedeiras.



Em terra firme, o pentelão é este robô que carrega uma metralha. Ele logo se você der uns pipocos nele



Segundo chefe - Fique sobre o morrinho, atirando no rosto do robô

ITENS

Eles estão dentro das caixas que você encontra quando detona canhões e inimigos

- P - aumenta o poder das armas
- H - aumenta energia
- W - vale uma nova arma

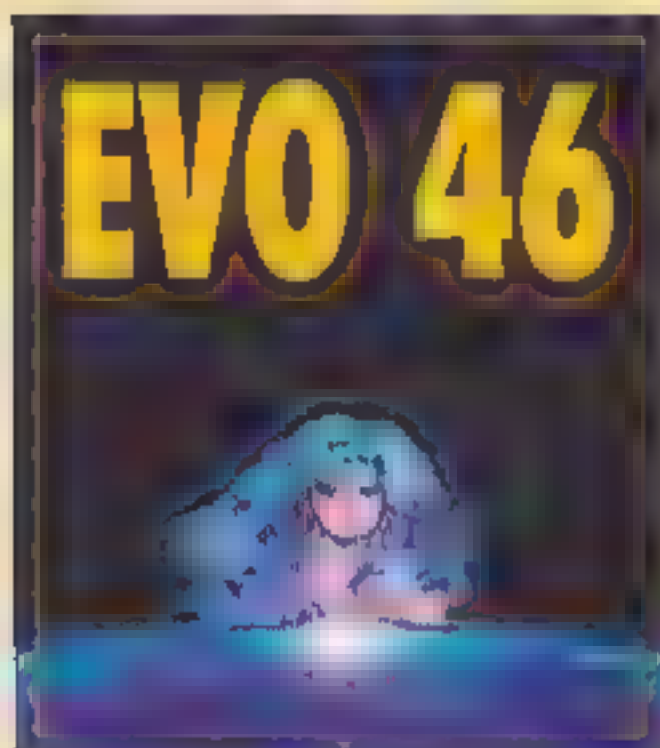
ARMAS

Pegando os itens "W" você acumula estas armas:

- Vulcan - metralhadora
- Punch - é um soco muito poderoso
- Missile - missile
- Laser - pra fazer picadinho dos robôs

COMANDOS

- | | | |
|------------------|----------------------|----------------|
| R - escudo | B - pulo | A - corrida |
| Y - metralhadora | B pressionado - voar | X - troca arma |



Se você curte somente games tradicionais como Street Fighter 2 e Sonic, é bem provável que coloque Evo 46 na categoria games esquisitos. Este jogo lembra muito o recente lançamento da Sega E-vo, que apresentamos na edição passada. Só que com algumas diferenças. Evo 46 tem menos ação e recursos gráficos. Em compensação, seu desenhos é animado.

O enredo de Evo 46 tem tudo para atrair quem curte RPG ou é bitolado em Biologia. E se o cara é daqueles que dizem que tudo assiste aos documentários ecológicos da tevê educativa, então nem se fala. Nessa fase pré-histórica, você atua como um peixinho e tem que derrotar peixes, serpentes, crocodilos, tartarugas e enguias elétricas. Com o acúmulo de pontos de evolução, sua criaturinha se transforma em outros tipos de animais, podendo jogar com outros elementos. Há também a possibilidade de ir para a superfície, porém, isso só acontece quando você termina a fase. Não tem nada de aventura, então, mas é divertido.

Em resumo, se você gosta de jogos de sobrevivência, de ação ou de RPG, Evo 46 é uma boa opção. Não é um jogo muito complexo, mas é divertido e tem uma boa jogabilidade. Se você quer saber que tipo de transformação vai ter, basta procurar o manual. É bem simples e fácil de entender. E se você quer saber mais sobre o jogo, basta procurar o manual. É bem simples e fácil de entender.

COMANDOS

Y - morde	L ou R - chama mapas
B - pula	Select - menu
X - engole	→ → - comida
A - dançar	

Fase aquática

No início você é um pequeno peixe mexe na imensidão do oceano e fica meio perdido. Afinal, o que fazer? Bem, só resta comer. Pape tudo que encontrar pelo caminho. Nada de sentir pena das criaturinhas aquáticas, pois a natureza é assim mesmo. É a lei da sobrevivência! Coma bastante para acumular energia (HP) e evolução (EVO P). Se a energia ficar zerada, você morre. Não se perca: chame o mapa da região onde você está, pressionando os botões R ou L. Com o mapa, pode-se descobrir onde há outros locais de alimentação.

Nesta fase, é importante gastar mais pontos de evolução com a boca (para surgirem dentes), com a pele (para ficar mais resistente) e com o rabo e barbitanas (para facilitar os movimentos). Um dos estágios de evolução mais legais é aquele em que você se transforma em peixe-espada. Tente alcançar este nível.



Como todos os peixinhos amarelos deste local, mas tome cuidado com a erupção dos vulcões.



Para encontrar esse enorme e nutritivo tubarão suba um corredor vertical, siga pela direita e entre no corredor.

ITENS

Amarelo e Verde - dão informações sobre o jogo e a evolução. São os itens mais importantes.

Amarelo e Verde - dão informações sobre o jogo e a evolução. São os itens mais importantes.

Azul - vale tudo, pontos de energia (HP).

Vermelho - traz energia, empurra a barra de energia.

Em terra firme

Após ter conseguido patas e pele impermeável, você já pode dar um rolê na superfície terrestre. Mas terá um trampo: vai ter que pular bastante, tanto para se esquivar dos atropelos dos outros animais quanto para abatê-los. E nesta altura do campeonato, você já deve estar com a aparência de um réptil bem esquisito.

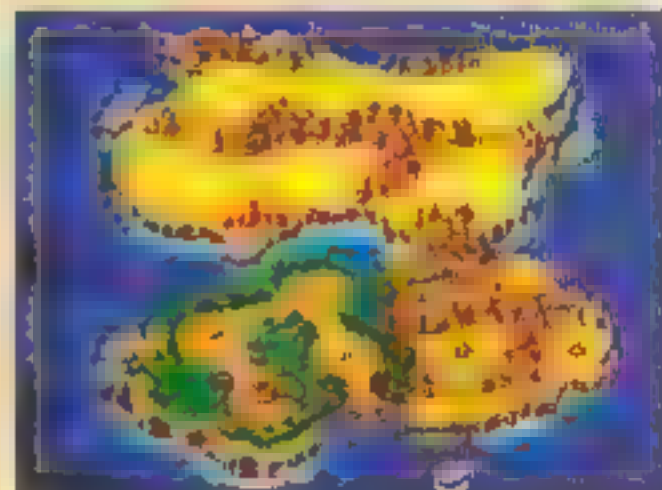
Nesta fase, o cardápio é variado: baratas, mosquitos, caranguejos, plantas carnívoras e outras coisas apolitosas. Continuar rangendo e zanzando. Seu objetivo é evoluir até transformar-se num ser humano, o que é difícil, mas não faça como algumas pessoas que existem por aí, que desistem de tudo o que a natureza levou milhares de séculos para construir, OK?



Esse local é um fast food pré-histórico: as baratas são em grande número e facilitam de serem papadas.



Para abater suas vítimas e depois devorá-las, pule em cima primeiro. Mas cuidado pra não tomar um capote!



Para não se perder no continente onde você foi parar, utilize o mapa, pressionando os botões R ou L.

SUPER F-1 HERO

De toda a diversidade dos jogos de corrida, Super F-1 Hero pinta o lado mais ancestral dos games no estilo Super Mônaco GP. O game simula um campeonato mundial de Fórmula 1 com todas as no-box, podio, dezesseis pilotos diferentes e outras características do circo da F-1. A única torçada de barra fica por conta da Varie Corporation, que colocou o piloto japonês Satoru Nakamura como a estrela do game. Nas pistas de verdade, o cara só se arreventa.

PONTOS FRACOS

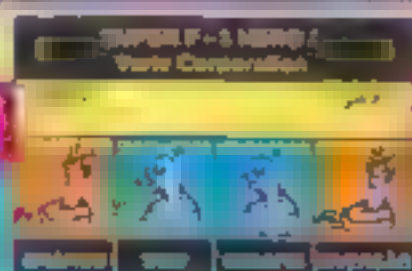
Antes de meter as caras no campeonato mundial, em vez de escolher Grand Prix no menu de abertura do jogo, selecione Inst Run. Fazendo isso, você pode equipar seu carro (Setting), escolher um dos circuitos, treinar livremente sobre todos os trajetos ou até participar de uma corrida. Na hora de escolher o câmbio, não pense duas vezes e prefira o modelo manual. O câmbio automático é roubado, pois além da mudança de marcha ser inalequeada, acontecem absurdos tipo bater o carro em sexta marcha e ele lutar sair ainda em sexta! E você ainda pode escolher de 1 a 5 Continues.

Dicas de pilotagem

Para encarar os circuitos e ter um bom desempenho, corra nos trechos mais claros da pista e não feche muito nas curvas. Assim, você terá um melhor controle de sua máquina. E para completar suas manobras, basta dar leves toques no Direcional. Cuidado para não bater os pneus nos acostamentos, senão seu carro estoura ou capota. Observe sempre o marcador vermelho do painel: pare no box se ele estiver muito cheio.



Não esqueça de dar uma olhada no painel de controle. Ele mostra a velocidade, a marcha, o nível de combustível e o nível de óleo.



Equipamento sua máquina

É um jogo de corrida, mas não é apenas sobre a velocidade. Super F-1 Hero: a lista de peças e a lista de settings. Para o menu de settings, basta dar o botão Start. O jogo é dividido em duas partes: a primeira é a de settings e a segunda é a de corrida.

PONTOS FRACOS: MONTAR A MÁQUINA. ESCOLHA PNEUS, SUSPENSÃO, AEROFÓLIO DIANTEIRO E TRASEIRO, FREIOS DISCOS DOS FREIOS, MOTOR.



MOTOR V12 HIGH SUSPENSÃO FREIOS HARD SÃO BOAS PEDRAS

COMANDOS

Você tem direito a três segundos de prova. Acione o turbo e aumente a velocidade de seu carro bruscamente, chegando a 900 quilômetros por hora. Forçado não?

São 16 circuitos: ★ At. do Sul ★ México ★ R. de F. parha ★ San Marino ★ Mônaco ★ França ★ Inglaterra ★ Alemanha ★ Hungria ★ Bélgica ★ Itália ★ Portugal ★ Japão ★ Austrália

COMANDOS		O game oferece 5 configurações. Esta é a que recomendamos
A	turbina	
R	acelera	
L	reduz a marcha	
R	aumenta a marcha	
V	stop	
X	regula o painel	
L + R + A + R	engata ré	



WORLD STARS

É mais um game sobre campeonato mundial de boxe, o polêmico esporte que rende milhões de dólares e está em muitos neurônios. Mas este World Stars é a melhor versão de boxe elaborada para o Super NES até o momento. São nove lutadores diferentes, mas se você for jogar sozinho, só poderá lutar com J. Yabuki, um simpático boxeador e terá que enfrentar os outros oito em sequência. Para dois jogadores, você pode escolher todos os lutadores. Vista as luvas e pressione si.

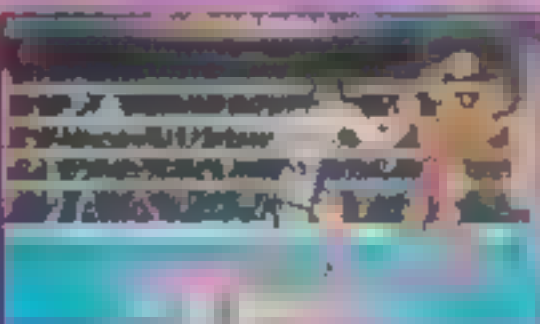
OS PONTOS FRACOS

Cada round demora três minutos. Saiba como derrubar seus adversários. Aqui, eles estão listados na ordem em que aparecem.

S. Inagaki	socos na cara
V. Kanagushi	socos na cara também
T. Riki sh	acerte o estômago
T. Ozaki	também o estômago
C. Rivera	jogue o queixo
R. Kim	o queixo novamente
H. Harimao	de novo o queixo
H. Mendoza	bombardão de gancho

GOLPES

Ataque A	
Direto - A + →	
Colpisca o lado direito - A + ↓	
Ataque A + ←	



Yabuki faz Riki ver estrelinhas e apertar A + ↑



Colpisca o lado direito - A + ↓. Se você quiser, pode também usar o botão B para atacar o lado esquerdo.



Tire sua Super Scope 6 do fundo do armário. Pintou mais um game de pistola legal para seu Super NES: Bazooka Blitzkrieg. E, se sua mão não chiar, dá até pra chamar toda a rapaziada para jogar com você, pois este game permite até 4 pessoas por partida. Ai, ninguém precisa ficar esperando muito tempo pra jogar.

O jogo é assim: você percorre com sua bazura uma cidade chamada Vinicity, que foi invadida por uma misteriosa legião de robôs. Sua missão é eliminar todos esses robôs e seus chefes. OK? Então, boa pontaria.

Treino de fases

Você pode selecionar o modo de jogo. Blitzkrieg ou Boot Camp. No primeiro, você joga de verdade, passando progressivamente por estágios e acumulando pontos. No segundo modo você pode treinar qualquer uma das cinco fases do game a sua escolha.

CONTROLES
← - mira à esquerda
→ - mira à direita
↑ - mira e ao segurar o botão bomba
↓ - tiro constante

OUTROS
Atire em caixinhas e acesse pra pegar os itens. Mas não atire na caveira.
→ - escudo temporário
← - vale uma vida
M - carrega marcador de missões
↑ - bomba
CAVEIRA - você perde sua vida

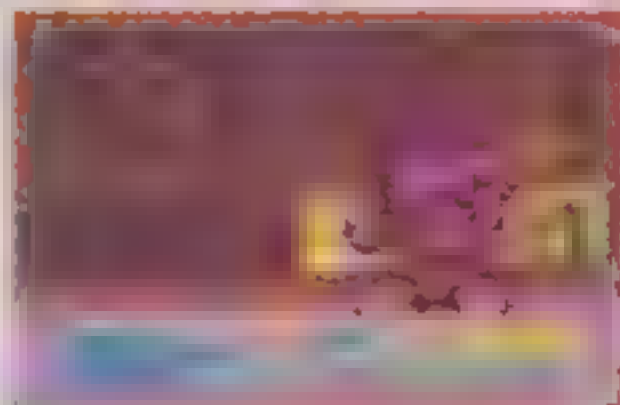
DIFICULDADE
Escolha um dos três níveis
N - o mais fácil, só vale até a Fase 3
→ - corresponde ao nível normal
EXPERT - o mais difícil

OS CONTINUES SÃO INFINITOS E VOCÊ SEMPRE RECOMEÇA O JOGO DO PONTO ONDE HAVIA MORRIDO

Fase 1 - Cidade

Você está num ponto de Vinicity cheio de edifícios. Atire em tudo: janelas, telhados, latões e, principalmente, robôs. Para quem já tem algum tempinho de contato com este game, esta fase é refresco.

Não marque louca. Assim que avistar um robô na sua cara, deflaxe a cabeça com tudo.



Fase 2 - Ponte

Você percorre uma ponte no maior pau e tem que mandar chumbo em helicópteros e robôs sobre motos flutuadoras.

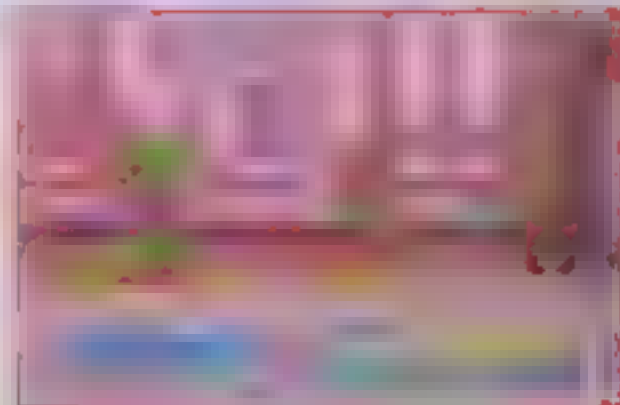
Tome muito cuidado com estes caras de mula. Eles tiram muita energia.



Fase 3 - Fábrica

Agora, você está numa usina nuclear. Faça robôs, motos e helicópteros virarem pó. Ah! Esta fase está cheia de latões com itens. Aproveite, mas cuidado com as caveirinhas.

Três inimigos de uma vez! Metralhe-os sem dó. Atire antes para não se tornar um alvo fácil.



BATTLE CLASH

Desafio animal - que tal deixar este ótimo game de tiro para a Super Scope 6 ainda mais difícil? Se você curte um bom desafio, anote aí: na tela de apresentação, aperte ← e Select ao mesmo tempo. Quando a tela ficar escura e o "Adjust Aim" (ajustar a mira) aparecer, começa a jogar normalmente. O desafio ficará pra lá de animal. Pedreira pura!

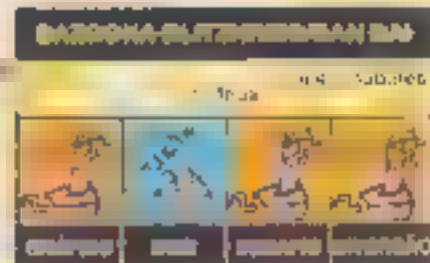
SUPER ADVENTURE ISLAND

Seleção de fases - você ainda tendo problemas com este game? Pois bem, seus problemas terminaram. Descobrimos uma seleção de fases espertíssima para Super Adventure Island. Espere a segunda tela de apresenta-

ção, segure L, →, X e aperte Start. Como num pause de mágica, agora você pode escolher qualquer ilha do game. Boa sorte contra o maligno Witch Doctor! Não vacilar o truque só funciona quando feito na segunda tela de apresentação, OK?

PRINCE OF PERSIA

Password para a fase 20 - que tal um código esperto para ir direto para a última fase do game com quatro potes de energia? É fácil: vá até a opção password e digite V6BB1+B. Esta manha só funciona com cartucho americano. Se você tem o cartucho japonês, dê uma olhadinha na edição 19 para descolar as melhores passwords para este clássico.



**DEM AÍ A GRANDE CHANCE
DE VOCÊ MOSTRAR QUE É
THE BEST!**

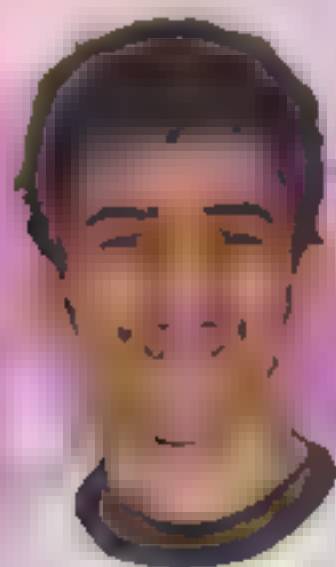
**2º CAMPEONATO
BRASILEIRO
NESCAU
DE GAMES**

PARTICIPE!

OS CAMPEÕES DE 92

GALLERIA DA FAMA

Estas são as feras que faturaram no Campeonato Brasileiro de Games do ano passado. Eles mandaram suas fotos, foram classificados e detonaram nas finais realizadas em maio de 92. Entre nessa parada este ano e encontre com eles, quem sabe, num racha emocionante!



REVISTA
GAMES

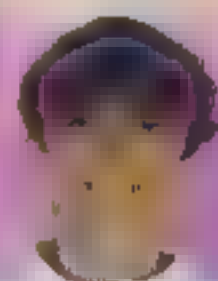
1º

1º Lugar - Claudio Tomé dos Santos
2º Lugar - Luiz Regina do Almeida Fieury Curado
3º Lugar - Marcelo Castanheira



REVISTA
GAMES

2º



REVISTA
GAMES

3º

REALIZAÇÃO

ACÇÃO REVISTA
GAMES

PATROCÍNIO

NESCAU


EDITORA
AZUL

Os sapos voltaram! Depois de infernizarem no Nintendo 8 bits, Battletoads chegou em dose tripla para Mega SFS e Arcades. A versão para Mega saiu nos States no final de fevereiro. A história é a mesma de sempre: os toads estão escutando a Princesa Angélica para os braços de seu pai. Mas a maligna Dama da Noite (Dark Queen) sequestra a princesa e também Pimple, apaixonado pela herdeira do trono. Sua missão para variar um pouco, é resgatar o casal das garras da Dama da Noite. Original, não?

E por falar em originalidade, esta versão de Battletoads para Mega é ML ITU parecida com a ótima versão original para Nintendinho. A diferença é grande. Visualmente para fazer gráficos muito mais detalhados para o povo dos sapos para um console de 16 bits. A música, por outro lado, ficou muito mais legal. O desafio continua animado, avassalador. Na verdade é um pouco mais fácil que a versão para Nintendo, o que não ajuda muito.

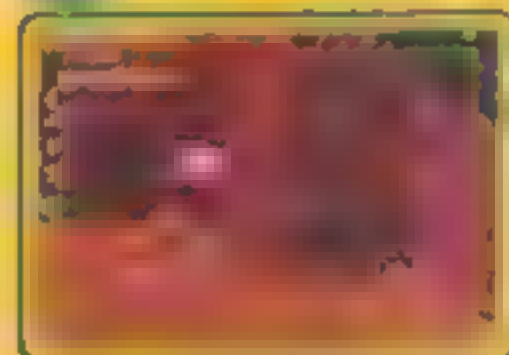
Battletoads é um game de muita ação, com direito a pancadaria, golpes especiais, scrolls horizontais e verticais e encontros variados. Se você quer um desafio, não poderia existir um jogo melhor. Ah, mais uma coisa legal: existe a opção para dois jogadores. Ou seja, diversão em dose dupla. Battletoads pode não ser a oitava maravilha do planeta, mas garante risadas e muitas noites sem dormir. Curtiu? Então veja o que esperar do game.



FASE 1

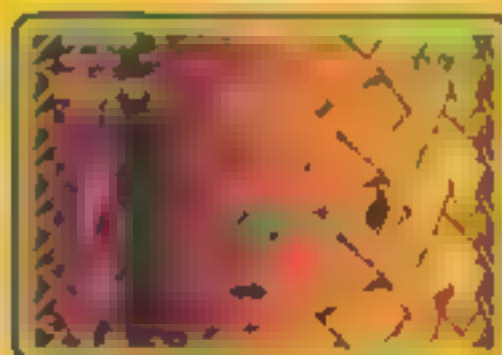


Orienta-se pela sombra para pegar a vida. Pule no lugar certo.

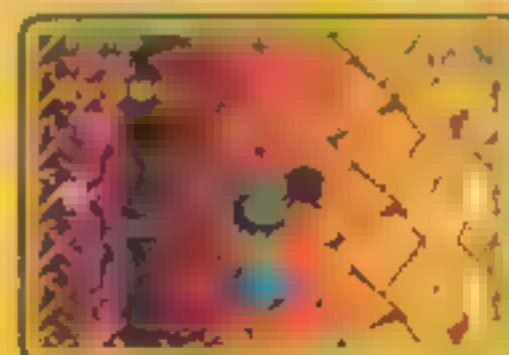


Acabe com o chefe jogando pedras bem em cima dele. Sem pena.

FASE 2



Acerte os urubus oito vezes para ganhar uma vida. Eles serão úteis!!



Destrua o robô com o pêndulo. Um acerto é suficiente para destruí-lo.

FASE 3

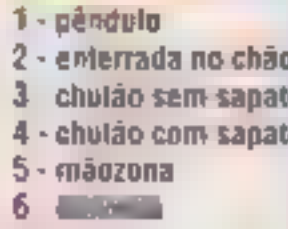
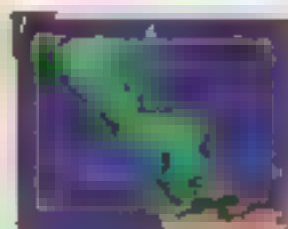
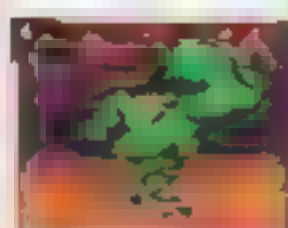
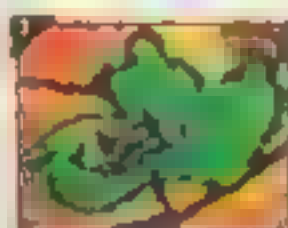
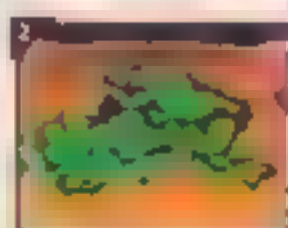


Acerte os insetos e corra atrás de life. Energia é sempre bem-vinda, não?



UAU! Pedreira, você nesta nave meio jet ski. Pule as barreiras com tudo.

GOLPES



- 1 - pêndulo
- 2 - enterrada no chão
- 3 - chulão sem sapato
- 4 - chulão com sapato
- 5 - mãozona
- 6 - [imagem]
- 7 - [imagem]

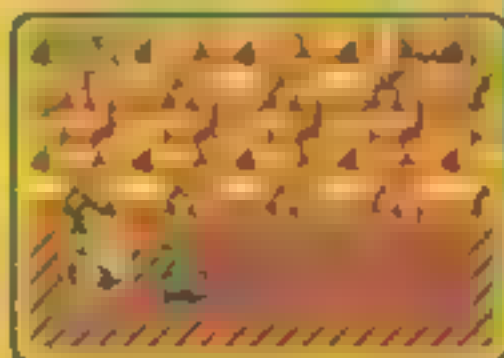
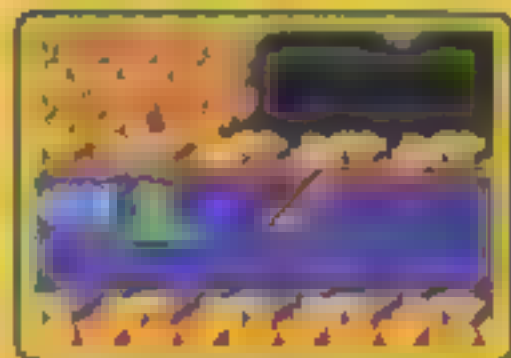
4CBA

04. 2 1944/45

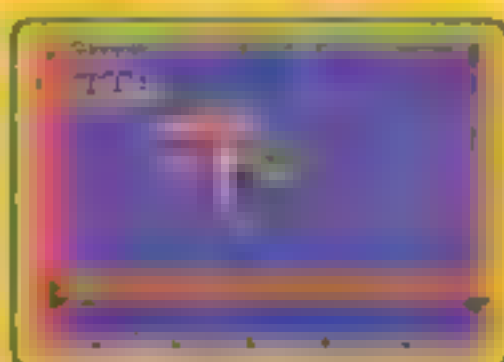
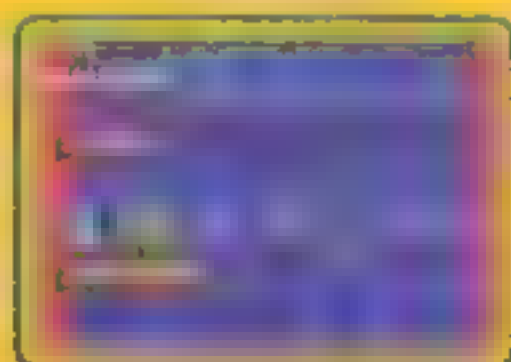
4 Mega



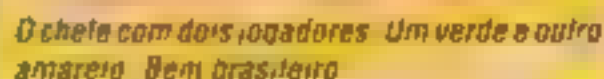
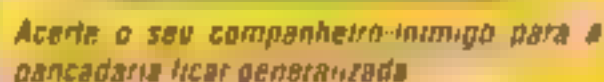
WELFARE



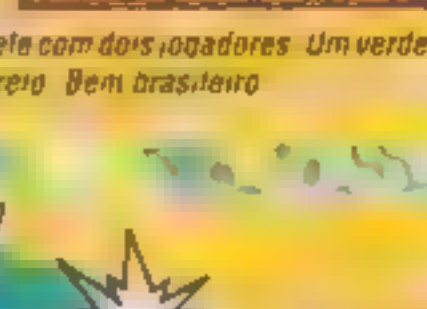
FAST 3



MOD0 2 PLAYERS



FAST



WARP ZONE



TABLE 1. *Chemical composition of the feed*

DATE: 08/21/97 TIME: 02:25:05
PAGE: 001 OF 001

... ..

Se você gostou da primeira versão de Paper Boy, corra até a locadora mais próxima para pegar esta segunda. Ela é muito mais caprichada, o desafio é maior e além de tudo é bem mais engraçada.

Comandando um garoto ou uma garota numa bike, você deve "entregar" jornais nas casas da cidade, jogando-os nos tapetes e nas caixas de correio. Mas você acaba quebrando vidraças e acertando velhinhos, garçons, cachorros e pedestres. Os lombos e os escorregões são inevitáveis além dos atropelamentos. Um verdadeiro show de videocassetadas, com a vantagem de você rachar o bico dos lumbos desses personagens de mentrinha.

Da pontaria

Você percorre uma bela e extensa cidade repleta de casas e pontos.

Em várias tentativas para entrega dos jornais, você pode escolher as dificuldades: fácil ou medium (para quem não está pegando as manhas) ou hard (para quem é de mamonas). Se quiser poupar tempo, escolha a medium, que é mais fácil que a hard.

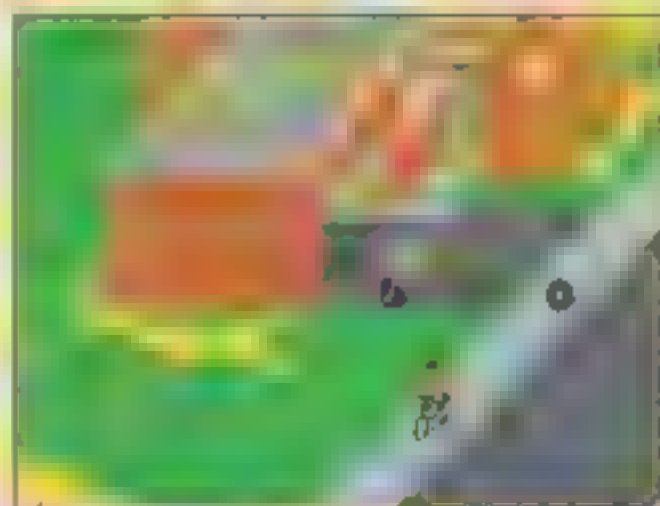
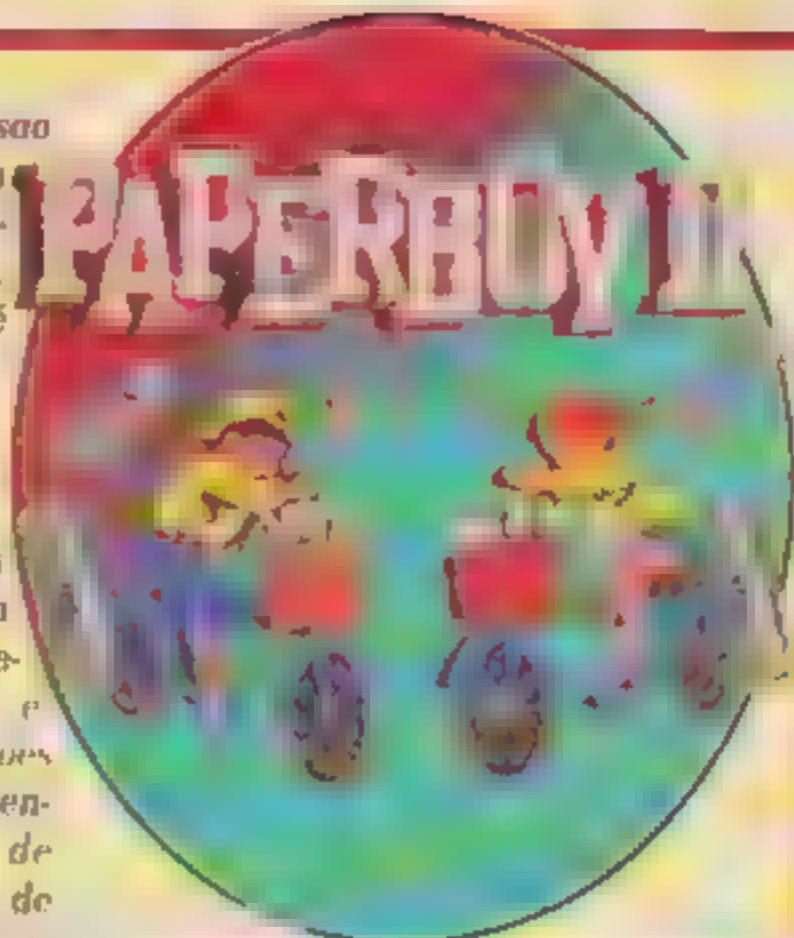
Pontaria e habilidade são indispensáveis no jogo. Acerte tudo que encontrar pelo caminho, principalmente as coisas que servem. Tudo vale pontos. Para recarregar a mochila com jornais, pegue todos os pontos que aparecerem no trânsito. Para um alar mais poe as calçadas, que são mais largas. E tome cuidado com as lanternas e outros objetos pelo caminho que estão no meio do caminho. Nunca fique martelando no meio do asfalto, pois você corre o risco de ser atropelado pelos automóveis que passam a milhão. Outro detalhe: passar por casas com tapetes verdes nos calçados para não arrebentar as vidraças, pois o dono da casa pode fiar e reterá sua entrega na próxima rodada.

JOGA JORNAL PARA A DIREITA

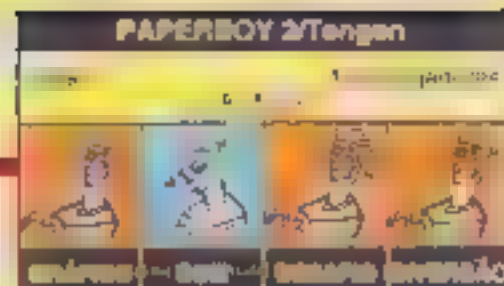
↑ - ACELERA



JOGA JORNAL PARA A ESQUERDA

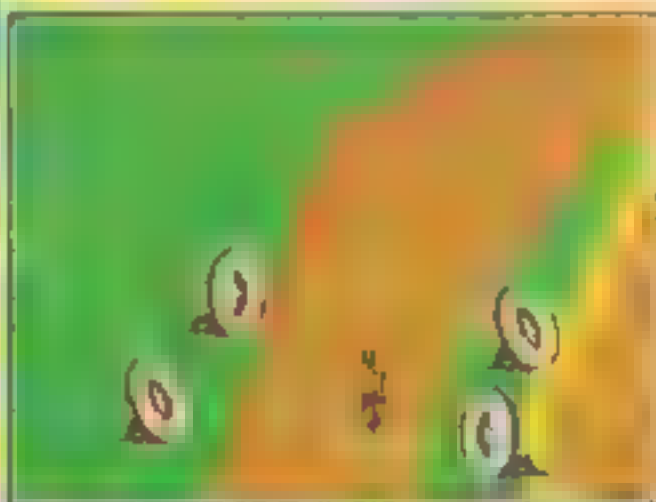


© 1992 Tengen Inc. All Rights Reserved.



Fases de bônus

Até o fim de cada tentativa de entrega, você tem que percorrer uma pista de cross. O negócio é em



A fase de bônus do jogo, mostrando o personagem correndo por uma pista de cross.

VIDEOCASSETADAS

Maldade ou não, a melhor característica de Paperboy 2 são os capotes. É tombo pra todo lado. Veja esta lista com alguns dos pobres diabos que você vai derrubar.



TOPLESS - Acerte a gatinha que está pegando uma cor totalmente a vontade.

CADEIRA DE BALANÇO - Derrube o casa de velhinhos.

BULDOQUE - Acerte o cachorrão e pegue os jornais.

LIXEIRO - Jogue um jornal bem na tesia do apanhador de lixo. O capote é lindo!

LIMUSINE - Vingue-se da elite e quebre os vidros do carrão. Demais.

MENINA PULANDO CORDA - Que bonitinho! Mas e daí? Arremesse um jornal na menininha e ela cara sentada.

TIOSAM - Um gringo dando sopa de monociclo? Acerte-o e ganhe muitos pontos.

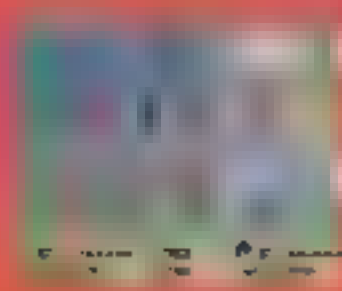
ESPANTALHO - Esqueça o mágico de Oz. Este espantalho não é nada bonzinho.

FANTASMA - Este cara é perigoso! Tente atingi-lo ou passe a milhão pelo cemitério.

LEITÃO - O porquinho está espetado. Acerte-o e tome cuidado: ele corre atrás de você.

LADRAO - Derrube-o e melhore a sua reputação.

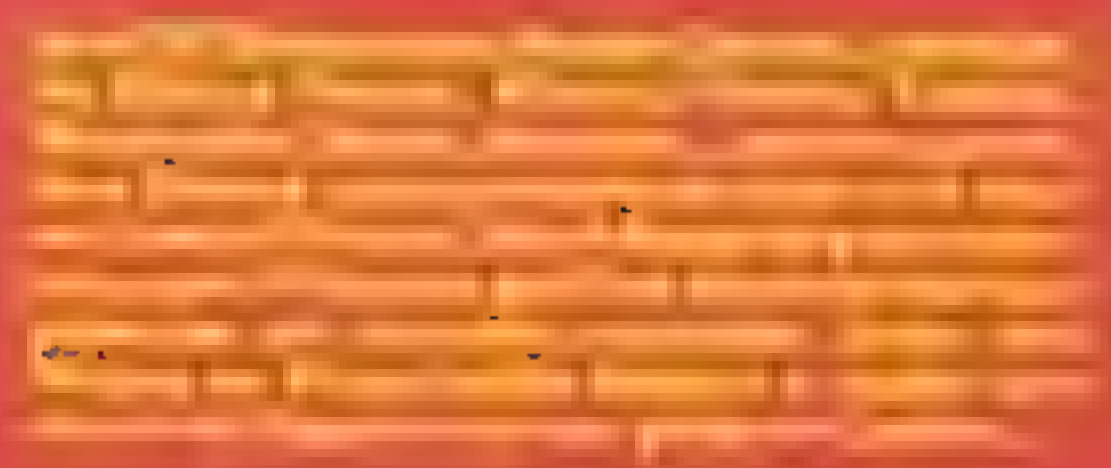
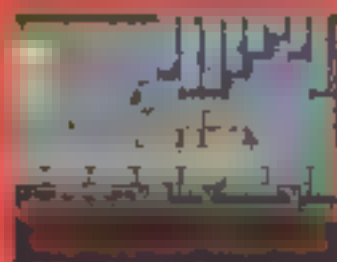
O Mundo Disney De Avião.



Um Pirata Aéreo

MEGA DRIVE

Ou Num Pé-De-Feijão.



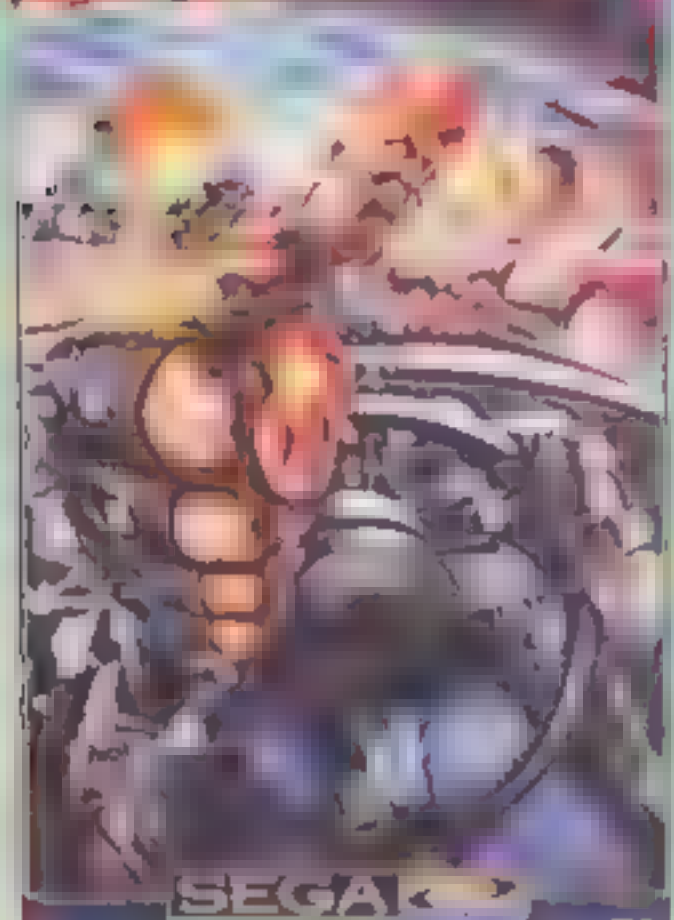
}

Master System®

Real Time



ROAD AVENGER



É o mínimo que se pode dizer deste superlançamento da Renovation para Sega CD. Um game de corrida com clima de Speed Racer, aquele desenhado animado dos anos 70. Os gráficos são muito legais, a velocidade é alucinante e a diversão, verdadeiramente animal. Road Avenger é um game à altura do CD-ROM.

Como toda console de verdade, precisa de um bom game de corrida, não é?

É claro que precisa. Mas não é só isso. Road Avenger é uma corrida com muita ação. Tem fases cheias de obstáculos para encontrar a assassina de sua amada. Tem uma história que marca o confronto entre a mulher assassina e você. Ao vencê-la, carro contra carro, você acaba o jogo.

Tudo no espírito de desenho animado. Afinal, quem nunca sonhou em ser Speed Racer? Chegou a sua chance.

Dois níveis de dificuldade

O jogo ficou com dois níveis de dificuldade: normal e hard. A grande

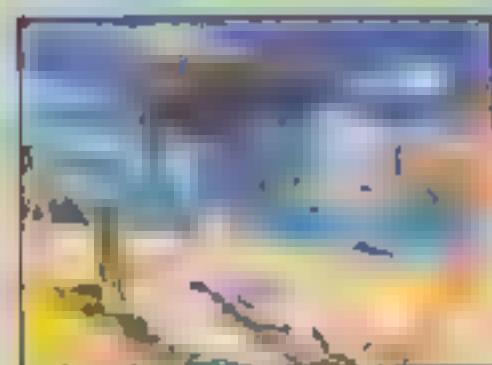
novidade. Pode não parecer muito, mas isto significa que é impossível terminar o game no hard sem ter jogado no normal. Mais uma grande sacada da Renovation.



Comandos como brake, turbo e seta de direção aparecem na tela no nível de dificuldade normal. No hard, não aparecem.



Comandos como brake, turbo e seta de direção aparecem na tela no nível de dificuldade normal. No hard, não aparecem.



Exibindo a velocidade



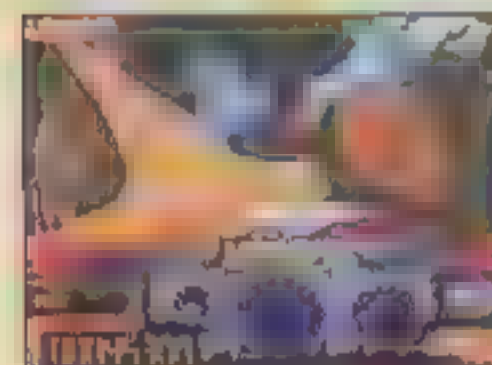
Repleta de inimigos e obstáculos



Quanta malícia! Avenger!



Chegar ao confronto final



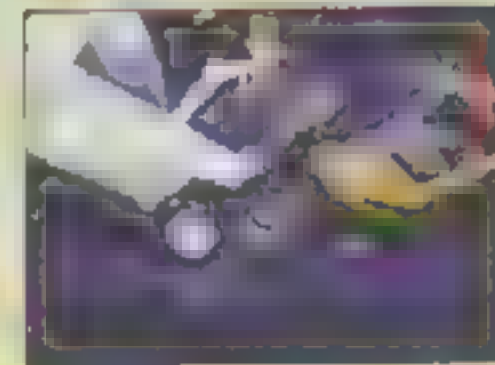
Avenger em ação



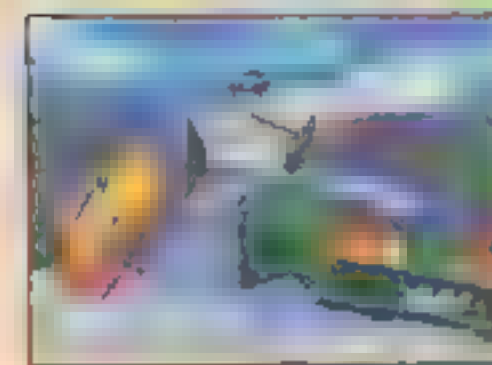
Avenger em ação



Avenger em ação



Avenger em ação



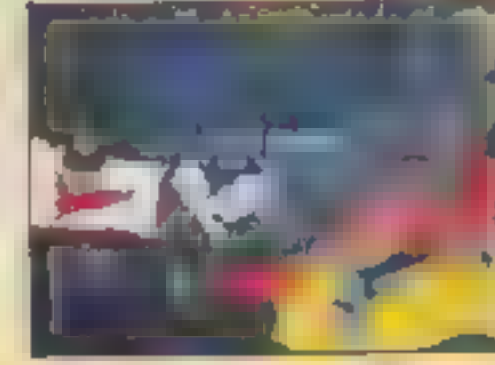
Avenger em ação



Avenger em ação



Avenger em ação



Avenger em ação

ELETRIC ALESTE

"ou", "meu Deus", "que loucura", "vais um game em CD?" Não, não é bem

UMA AVALIAÇÃO

tevida. Só que os 80 Mega que o soft house
põe afirma ter gasto poderiam ter sido
hor aproveitados, principalmente no
respeito aos gráficos. Fora
irmamos: o jogo é animal! Tem um
do cabulosos fases be-
tas e difíceis, itens e lucos que arrebatam
A saga Aleste nasceu no MSX
o Super NES e veio agora para o M-
COM. O conteúdo é o mesmo, vem
também um modo harder que devi-
am exercido de diversas
matizadas e seus chefes
trocando vilões.
Mas se a mania
lado gráficos.

ce para lá de gracioso e com alta

COMANDOS

← para esquerda → para direita

balnear e detonar tudo que aparecer pelo

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

← para esquerda → para direita

CHEFE DO VILARHO Este

loza. Atire sem parar e liqui-

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

CHEFE DA CAVERNA Ele ataca com

boas de luz, mas anuncia antes. Fique no

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

do. O chefe do vilário

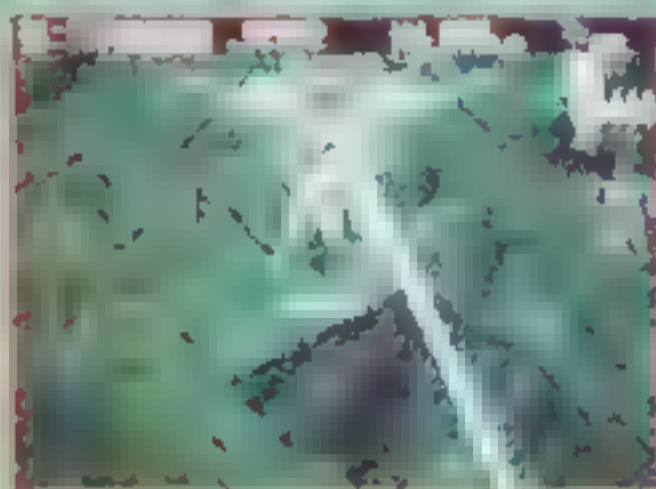
do. O chefe do vilário



Chefe da floresta tome cuidado com os pes-
soais de fogo e a espada do lado direito



Chefe da caverna ele ataca com boas de luz, mas anuncia antes. Fique no



Chefe da caverna ele ataca com boas de luz, mas anuncia antes. Fique no

ITENS	
Pegue os itens pelo chão. Cada um deles pode acumular até três vezes de energia	
BOLA AMARELA	cria um escudo rotativo que destrói os inimigos
BOLA MARROM	para jogar bombas
BOLA VERDE	para atrair estrelinhas de longo alcance
BOLA AZUL	raio laser que varre a tela
CÁPSULA	aumenta poder de tiro

AFTER BURNER 3

Você é o piloto de um jato de caça F-14 Tom Cat
e tem que encarar algumas missões de ataque bar-
ras-pesadas, como todo simulador que se presta. O
legal mesmo neste game em CD é o som e a
apresentação, em que são explicados os mínimos
detalhes de seu avião e pintam imagens de vôo
delirantes. De resto, digamos que After Burner 3
é... passável. Uma pena. Os gráficos decepcio-
num e o jogo parece monótono, principalmente
para quem não curte simuladores. Mas por utili-
zar a tecnologia
digital After
Burner 3 não per-
de para muitos
games do mesmo
estilo vale a

PRIMEIRO NÍVEL

PRIMEIRO NÍVEL

PRIMEIRO NÍVEL

PRIMEIRO NÍVEL

PRIMEIRO NÍVEL

PRIMEIRO NÍVEL

PRIMEIRO NÍVEL



MISSÕES DE PILOTAGEM



Para detonar torres, diminua a veloci-
dade e a altura e lique atirando



Nas horas de perigo, utilize o turbo
After Burner para escapar

COMANDOS	
A	diminuir a velocidade
B	atrar mísseis
C	ativar o After Burner
↓	subir
↑	descer

UMA FASE PARA A OUTRA O CÉU MUDA DE COR

De todos os super-heróis, Batman é o que está passando por melhor fase e prestígio. O cara tem mais de 50 anos e ainda vende pra caramba. Gibis, camisetas, brinquedos, filmes e games, é claro. Só a Sega fez dois lançamentos em menos de seis meses: o badalado Batman Returns, lançado em sintonia com o cinema, e Batman - Return of the Joker, que remete ao mundo dos quadrinhos do homem-morcego. Os dois jogos são bem legais.

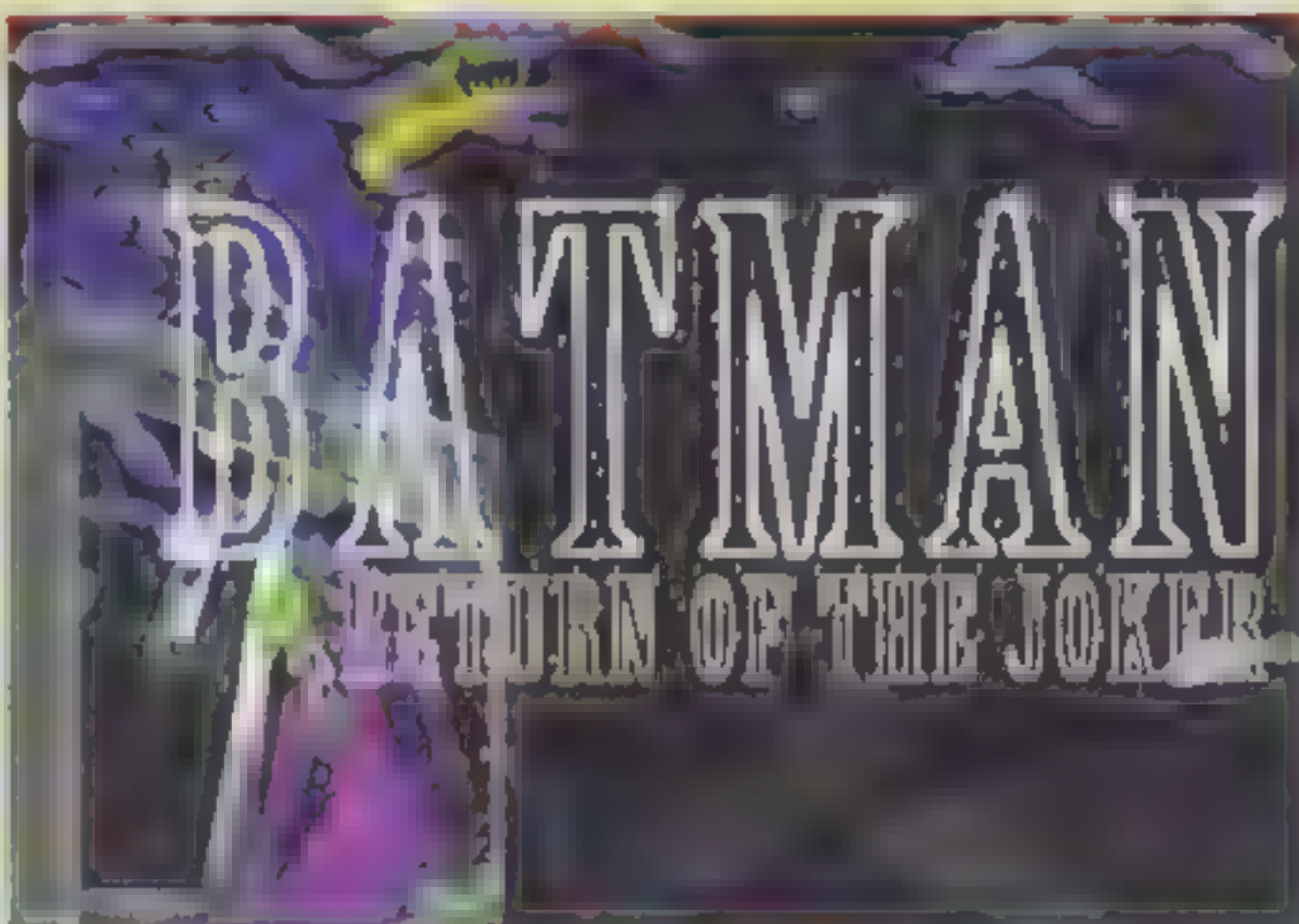
Em *Batman - Return of the Joker*, o eterno vilão Coringa volta a ativo para infernizar Gotham City. Você é Batman e deve lutar e trocar bulas com os cupangas do vilão engraçadinho. A ação rola em porões, labirintos, topos de edifícios e outros locais bastante perigosos. Os gráficos convencem, mas o som não: as músicas alegriinhas não combinam com os climas sombrios de algumas fases, principalmente quando entramos em combates. Mas o que mais atrai neste game é a sua dificuldade. Fiquebabadadeatenção! Damos de lambuja um roteirinho até a fase 8. O resto é com você.



THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

durando caixotes, latões e outros objetos que você encontra.

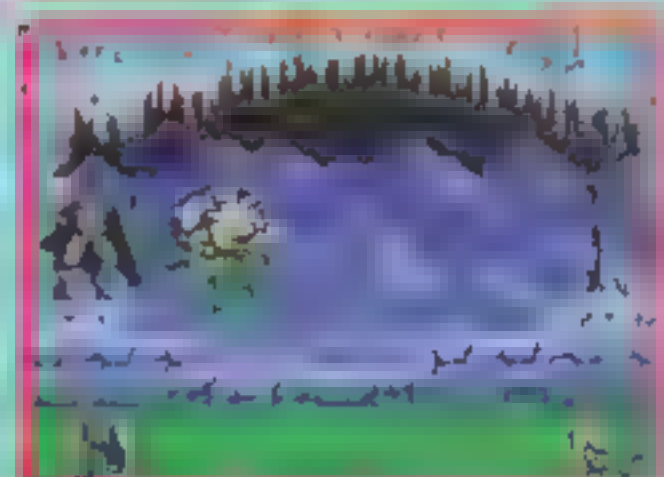
xinhas com e
Cada letra cor-
responde a um tipo
de letra. Se você ma-
rca a letra A por ex-
emplo, o teste vai



TIRO NORMAL TIRO ESPECIAL



caixotes, pois existem itens dentro deles. Use

[illegible]

que experimento este com o deq. m mais m
de modo se separar Quando vir pousa, no deq. m de
que com o deq. m de q. m de q. m de q. m de q. m de

LUTA

STREET FIGHTER II

Não, você não está sonhando! Não se trata de nenhuma piadinha sem graça da AÇÃO GAMES. Nem do lançamento mais esperado do ano. *Street Fighter 3* é um game pirata. É dos mais descarados! Com um pequeno detalhe: apesar de tudo, é um dos melhores games de luta para Nintendo que já apareceram. Então, nem pense em reclamar. Nós não temos o costume de fazer de games piratas. Mas desta vez achamos que vale a pena. Ainda mais porque várias cópias deste carlincho safado, já invadiram locadoras no Brasil inteiro. Relaxe e entre no ringue FIGHT! Desde o estouro do arcade *Street Fighter 2* e de sua versão perfeita para Super NES, dezenas de versões piratas para outros consoles pipocaram nas locadoras. O Nintendo 8-bit foi o sistema mais privilegiado. Além de três versões bem fraquinhas para o *Street Fighter 2* normal, surgiu este bom *Street Fighter 3* e uma prada de mau gosto chamada *Mega Fighter 3*. *SF 3* é, sem sombra de dúvidas, a melhor de todas. Veja porque:



Champion Edition

STREET FIGHTER 3 CHAMPION EDITION é o melhor jogo de luta para Nintendo 8-bit. Ele traz todos os personagens do Street Fighter 2, além de novos golpes e movimentos. O jogo é muito divertido e desafiador, e é considerado um dos melhores jogos de luta de todos os tempos.

Este jogo é uma verdadeira obra de arte. Ele traz todos os personagens do Street Fighter 2, além de novos golpes e movimentos. O jogo é muito divertido e desafiador, e é considerado um dos melhores jogos de luta de todos os tempos.

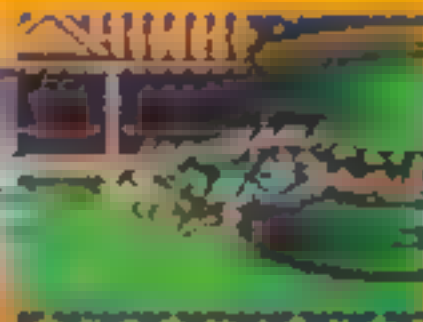
★ SUPERDICA ★

Para vencer o jogo, você precisa aprender os movimentos especiais de cada personagem. Isso pode ser feito consultando o guia de movimentos que acompanha o jogo. Além disso, é importante praticar muito para dominar os movimentos e vencer os outros jogadores.

OS MELHORES GOLPES DE CADA UM



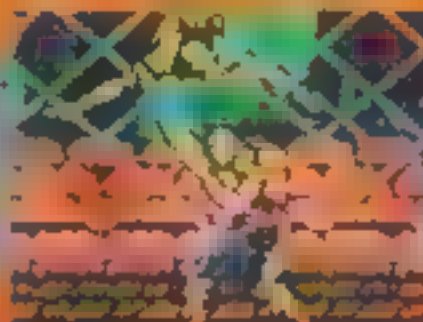
Tesoura ← →



Torpedo ← → (apenas em)



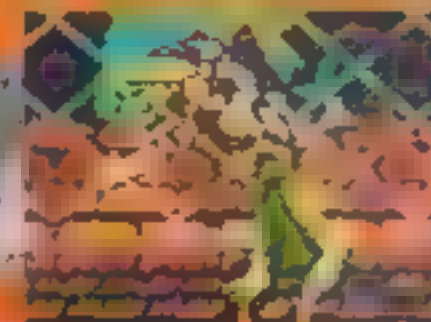
Pisão → (apenas em)



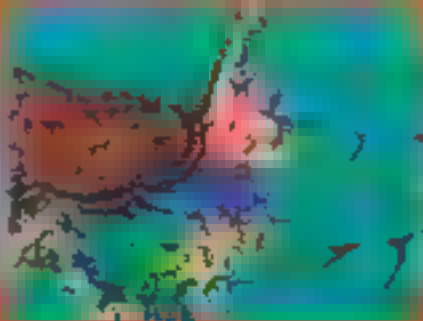
Pulo do canto da tela com garra ← → (apenas em)



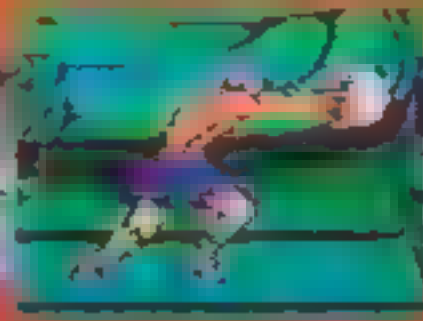
Guarda ← → (apenas em)



Pegada → (apenas em)



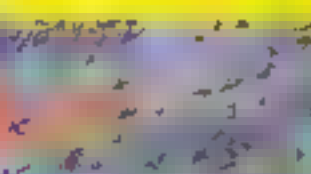
Copo de neve → → (apenas em)



Bola de fogo → → (apenas em)



Mergulho na água → → (apenas em)



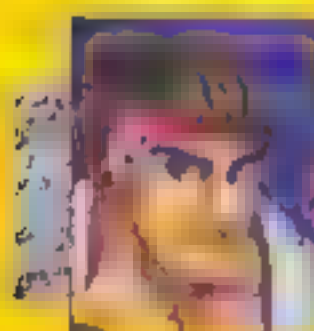
Magia → → - A



Giratória → → + B



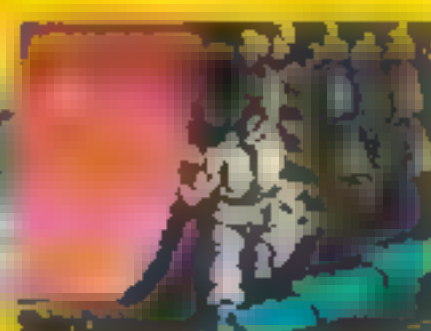
Dragon Punch → ↓ ↘ + A



Magia → → - A



Giratória → ↓ + B



Dragon Punch → ↓ ↘ + A



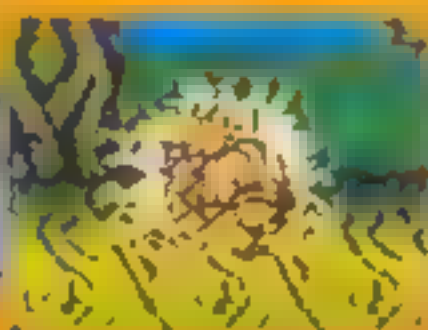
P. são na cabeça ↑ + A



Cyclone Kick ↑ + B
1. ↑ - B



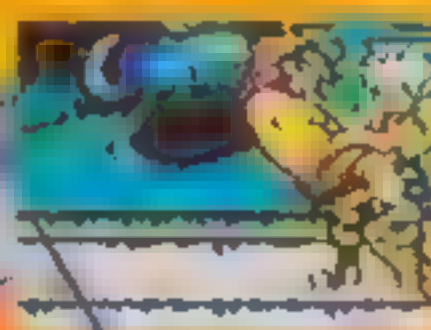
Chute Rápido B → + B



Choque A → + A



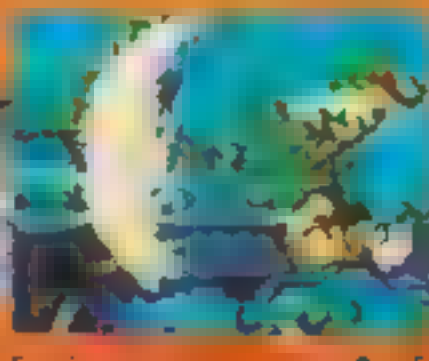
Bolha ← → + A



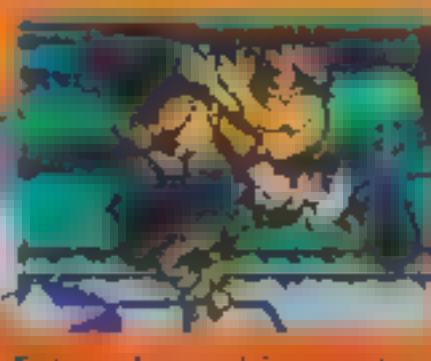
Mordida na cabeça (quando o inimigo estiver perto de você)



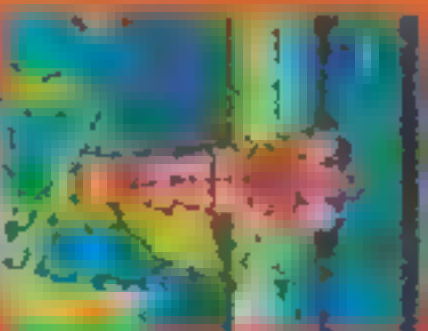
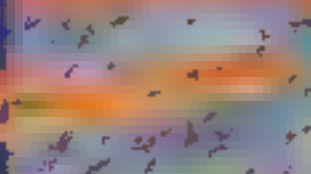
Sonic Boom → → - A



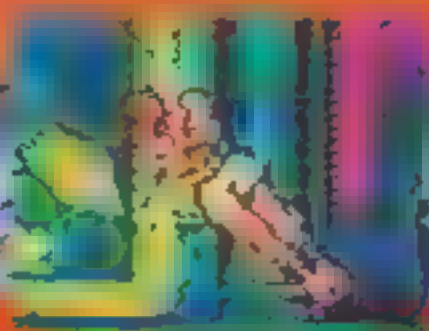
Fanão → → + B



Enterraria no chão (quando o inimigo estiver perto de você)



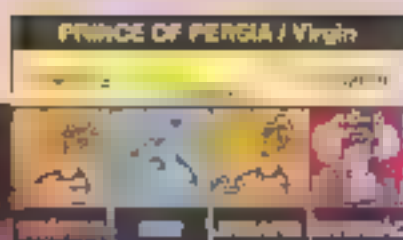
Para uso na cabeça → + B



Para uso no corpo → + B



Magia de fogo → →



Lutas

COMANDOS

A	...
E	A ...
↓	D ...

[illegible]

Nil e uma amadulhas

Você deve percorrer o parálio do salão com o máximo de cautela. Ladrões soltos, g. holinas e lanças são matos neste game. Toda vez que você andar por um lugar desconhecido, pise com cuidado ou de pequenos saltos no mesmo lugar para descobrir os ladrões soltos e evitar um capotetato. Quanto as guilhotinas, que ocupam totalmente as passagens, chegue bem pertinho das guilhotinas e comece a passar no momento em que elas se abrem. Olho aberto! Você morre ao ser pego por qualquer uma das armadilhas.



Paraná se espelha nas águas que brotam do chão de reboleira, lúgubre de chumbo, a turquesa e o verde bem devagarinho de os es-...s

Porto

Para abrir os portões, puxe os adesivos móveis que ficam por dentro. Após passar um adesivo colado para travessa o portão que se fecha depressinha.



A_1, A_2, \dots, A_n are the events
 $P(A_1 \cap A_2 \cap \dots \cap A_n) = P(A_1)P(A_2) \dots P(A_n)$

ITEMS	POTE GRANDE	Aumentou o número de sessões
	POTE PEQUENO	Passou a funcionar duas vezes por semana, a segunda em 19 de maio
	ESPADA	Aumentou o número de aulas e entrou em funcionamento o curso de defesa pessoal

QUANDO PINTAR UM CARA
QUALZINHO A VOCÊ, DEIXE
A SUA POÇÃO BAIXA QUE É
SUA ALMA! ELA SE SEPAROU
DO CORPO QUANDO VOCÊ
ATRAVESSOU O ESPELHO. E VAI
TE PENTELHAR O JOGO TODO!

PASSWORDS

Es alguns códigos das ases iniciais de Prince of Persia. Mas temo jogar um pouco mais e não seja 'ão alfabado'!

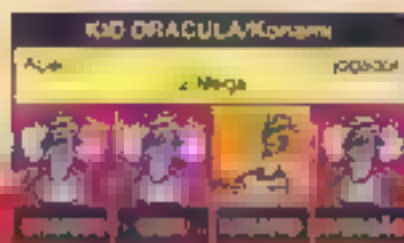
Phase 2	28746636	Phase 6	876292
Phase 3	7446020	Phase 7	3585
Phase 4	6524222	Phase 8	130.1
Phase 5	6220626		

AÇÃO



Dracula é uma das histórias de terror mais famosas do planeta. Filmes e mais filmes já trataram do tema. Os games com o simpático vampiro da Transilvânia estão para chegar tanto para Sega CD quanto para IBM PC. E este Kid Dracula, recém-lançado para Game Boy e Mega Drive, subverte o conceito da história original para criar um game muito legal.

Você é Kid Dracula, um garoto muito espertalhão. Seu maior inimigo resolveu dar as costas e você precisa se lutar dele. Resabe a história espelha de um terrível castelo e salta a sua pele. Seria uma história de terror, mas é muito diferente. Kid Dracula é um jogo diferente para o portal da Nintendo. Corra atrás dele e assuste seus amigos.



PEGUE ITENS NA TELA PARA AUMENTAR O PODER DA SUA ARMA E CONSEGUIR MAGIA!!!

FASE 1



O Castelo de Kid Dracula está cheio de surpresas. Cuidado com esta ponte. Não fique muito tempo nela!



Primeiro chefe. Ele é um fantasma de coraleira. Não ligue pra ele acerto-errapido. antes que chegue ajuda.

FASE 2



Não marque dobreira. Atravesse a cachoeira com calma para não cair e perder uma vida. ela será muito útil.



O segundo chefe é o mesmo que o primeiro, só que voltou mais difícil. Pule na sua cabeça para derrotá-lo.

FASE 3



Kid Dracula foi pro céu! Depois de saltar de nuvem em nuvem, pegue uma carona na montanha russa.



O chefe é um pássaro esquisito. Cuida de sua cabeça porque ele joga garrafas em você. Achou estranho?



NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
CÓPIAS

NEO
GEO

Nintendo
SUPER NINTENDO

ORIGINAL
GAME BOY
GAME PAK



TODOS OS
LANÇAMENTOS
SIMULTANEOS COM
U.S.A. E JAPÃO

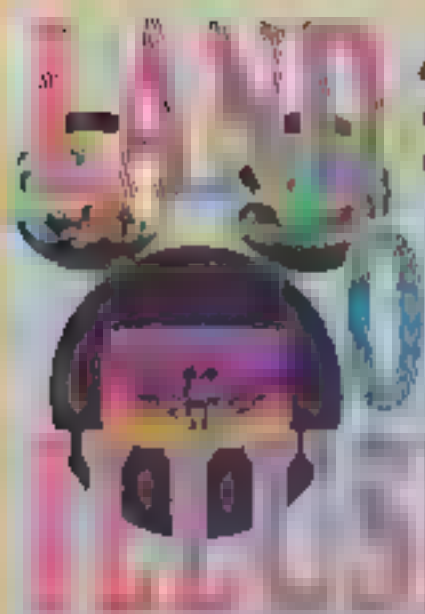
• PRECISAMOS DE ACESSÓRIOS PARA A MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA
• SOLICITE UM DE NOSSOS REPRESENTANTES
• PRECISAMOS DE ACESSÓRIOS PARA A MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA
• SOLICITE UM DE NOSSOS REPRESENTANTES

CONSULTE-NOS

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

PHONE: (411) 66.6666 FAX: (411) 66.6666

AVENTURA



Mastermuniuco, prepare o seu coração. Land of Illusion (Terra das Ilusões) é um game acima da média, legal pra caramba. Mickey se mete em outra aventura épica. O rubinho mais famoso do mundo estava lendo um livro, pegou no sono e foi parar num reino medieval dominado por uma maga malvada. Sua missão é encantar esta bruxa e libertar o lugar da dominação dela. O novo desafio de Mickey é repleto de labirintos e tijolinhos. É lembra muito Castle of Illusion. Você vai ter que queimar a cuca e experimentar mil combinações para se sair bem das situações complicadas.

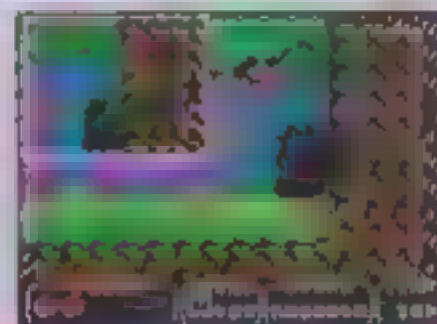


Como um RPG

O game tem um mapa central de Land of Illusion e a partir da segunda fase os personagens dizem para onde Mickey deve ir e o que precisa fazer. Se você não respeitar a ordem dos magos... bal, bal. Parece um RPG e você precisa sacar um pouco de inglês. Mas não se desespera. Os Continentes são infinitos e você pode apelar para um dicionário. Siga o nosso roteiro para detonar as primeiras fases de Land of Illusion, um grande game que mantém a dignidade do Master System.

Fase 1 - Forest

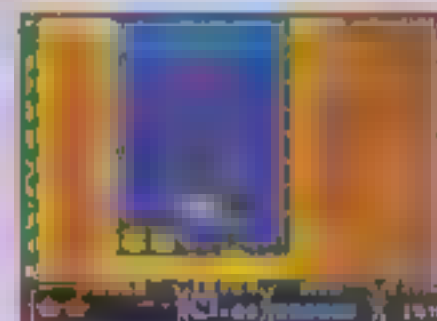
Você vai se cansar de subir em árvores e cipos. Não há outra saída. É tome cuidado com o montão de aranhas pelo caminho. As folhas finas antes servem como plataformas de apoio. Para escapar da ventania abaixe-se. Mas se você for pego, fique apertando o botão 2 para tentar escapar agarrando-se aos cipos. Mas as ventanias servem para atravessar a extensa carreira de espinhos mais a frente. Deixe o vento pegar você. Depois os barris servem como arma e apoio. Você vai parar no galho de uma árvore onde há uma succienta maçã e uma gigantesca cobra à direita, bloqueando a passagem. Depois do susto, pegue a fruta e jogue-a para a cobra. O réptil gôndia não engole a maçã e você atravessa numa boa para pegar a chave que abre a porta do fim da fase.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

Fase 2 - Lake

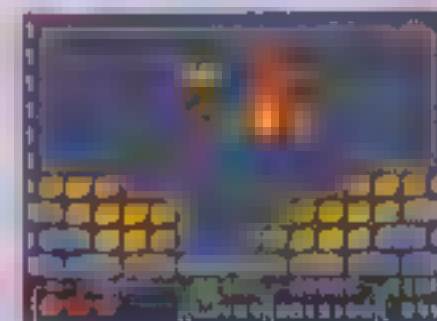
Tome cuidado com o seio, o perigo aqui é que você estiver acatando as suplicas para respirar. Há echus neste lago e é aí que você deve esperar a correnteza passar, senão você dança. Se estiver embaixo d'água e a correnteza estiver vindo a mimigo, tente se agarrar às plantas.



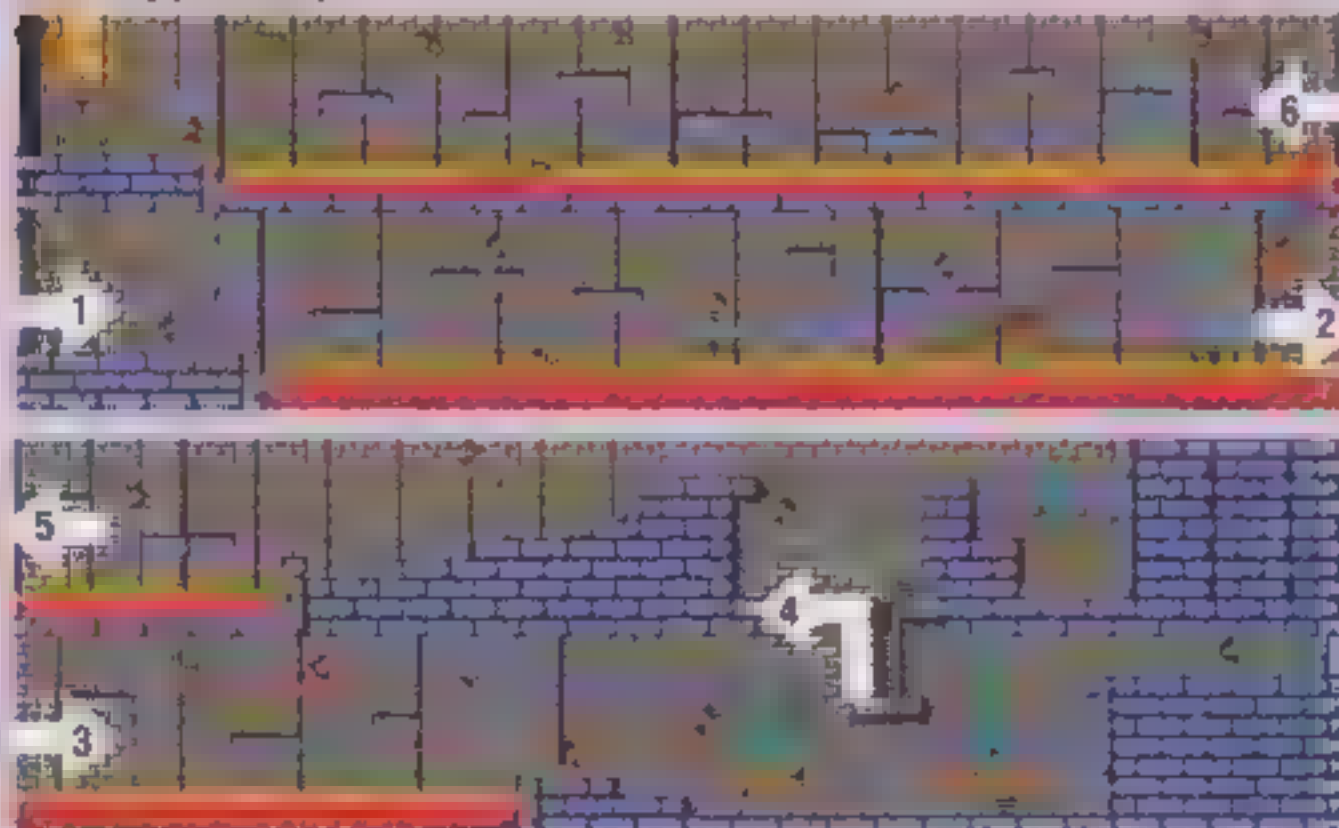
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

Fase 3 - Blacksmith's castle

Perfite-te, desta tela há algumas de fogo e dragões, tentando fritar e comer. Há vocês nas chamas do fogo da tela. Ah! Detone os instintos. Eles também tentam comer você. Ah, há uma estrela que aparece tão rápido de vez em quando. Mickey, mas se você não a pegar, ela sume e você volta para o lago. Tudo estará inundado. Há uma porta no tado de cima. Entre.



MAPA COMPLETO



Você não pode
entrar no lago de
fogo nem entrar
no lago de fogo
nem entrar no
lago de fogo.

Detone Mickey
não consegue
pegar a chave
de fogo.

Fase 4 Ruine castle

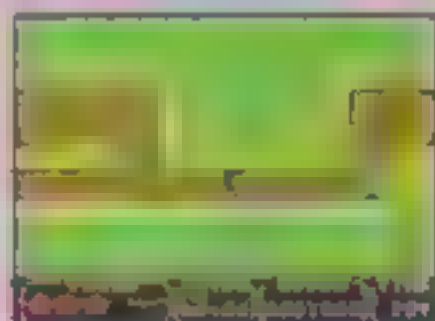
Clima macabro! Carregue as camparinas e use as abóboras como apoio. São os botoezinhos no chão que fazem avançar a tela. Suba em um, espere o outro aparecer e vá correndo. Seu maior problema será voltar com a chave. Detone o chete fantasma para faturar uma poção mágica.



Jogue a chave sobre o botão da frente. Corra, suba na chave e retire os dois blocos. Ufa!

Fase 5 Tiny cavern

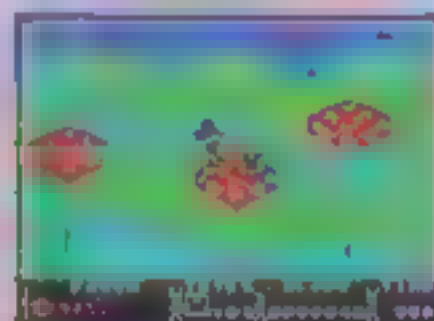
Esta fase você atravessa na boa. Basta ficar pequeno e tomar cuidado com tombos e criatuninhas. Quando você chegar numa passagem escura, entre apertando o Direcional para cima. Você cairá e terá que retornar pelo trajeto que veio, mas em outro plano.



Jinã só o tamanho do Mickey. Aqui, se ele não ficar pequeno, não passa. Cuidado com as criatuninhas!

Fase 6 Flower field

Atravesse esta fase por cima pulando de rosa em rosa. Quando aparecer a florzinha que solta plumas, fique pulando numa delas para passar o buraco das plantas carnívoras. Não dê chances para as borboletinhas e as cobrinhas que estão a fim de azarar você. Detone-as.



Há uma vida extra sobre uma das rosas do fim da fase e uma chave na última rosa. Aproveite!

Fase 7 Toy workshop

Esta fase é complicada. Ao avistar um botão vermelho, coloque um barril sobre ele e use jatos das pistolas d'água para subir e descer pelos cantos. Perito da primeira "2" você vai encontrar uma vida escondida. E há uma estrelinha atrás da primeira porta após as telas de piano. A chave desta fase está dentro da bola grandalhona que está pendurada num dos tetos. Para vencer o chete barão, acerte-o cinco vezes.



Ópa! Para atravessar este vão, deixo a chave. Passe e aperte o botão no chão. Um guindaste trará a chave para você.

Fase 8 Palace ruins

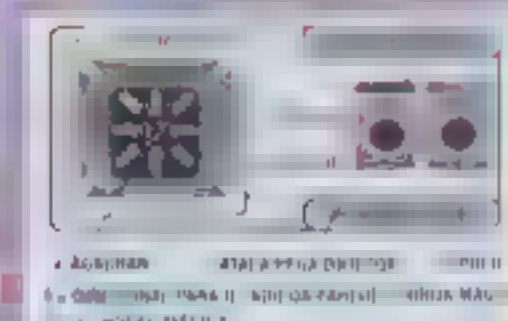
É boiada. Somente uns morceguinhos, abismos... nada de assustador! Você não pode utilizar as pedras enquanto estiverem amareladas, mas basta pular em cima delas para que fiquem cinzas e mateável. O grande objetivo dentro deste palácio é encontrar a corda.

Fase 9 Craggy cliff

Pule a segunda pedra da tela para frente e depois para trás. Salte novamente do barranco sobre o urubu no momento em que ele estiver mais perto e aproveitando o seu impulso. Você vai cair numa plataforma e encontrar outra estrelinha. Encocha o Mickey para vasculhar a próxima caverna. Cuidado com a escandão, hein?



Este urubu está protegendo a chave. Pule pra cima dele e acerte-o duas vezes para pegá-la.



Fase 10 - Desert

Tome cuidado com cactos e cobras que se movimentam e atacam até sob a areia. Mais para frente, há uma passagem estreita. Para entrar, diminua de tamanho de novo. Você vai encontrar outro urubu carregando uma chave. Mesmo esquema: duas cargas e pegue a chave.

Antes de abrir a porta do fim da fase, de pulos bem altos. Quem sabe você não tem sorte e encontra esses dois burris?



Fase 11 - Good Princess's Castle and Desert

Agora Mickey entra no castelo da boa princesa e ela aparece e mata o chete. No segundo piso, há uma grossa rede para a qual você saltará e se pendurará para pegar a chave. Depois, vá até o fim e desça pelas portas. Entre pelas portas laterais. Quando você chegar no fim, as estradas trepidas e o movimento de ondas se afastam para trás, e você vai para a saída. Quando você pular a rede, ela cairá e o primeiro buraco sob o tecto onde está o urubu e o chete vai se fechar. Quando você descer, o urubu e o chete vão desaparecer. A chave está no fim da estrada. Quando você chegar ao fim, você encontrará a chave e a princesa que é a rainha do deserto. Tudo bem, você entrou na pirâmide e mate a cobrinha que está no ovo.



Bate no ovo até que ele choque. Quando a cobrinha sair, pisa nela.

ITENS

| | |
|---|--|
| ESTRELINHA – dá mais pontos | SAPATOS MÁGICOS – para andar sobre as nuvens |
| CARINHA – vale uma vida extra | CORDA MÁGICA – para escalar paredes |
| BOLO PEQUENO – enche uma estrelinha de mais | POÇÃO MÁGICA – encocha o Mickey |
| BOLO GRANDE – enche todo o seu life | |



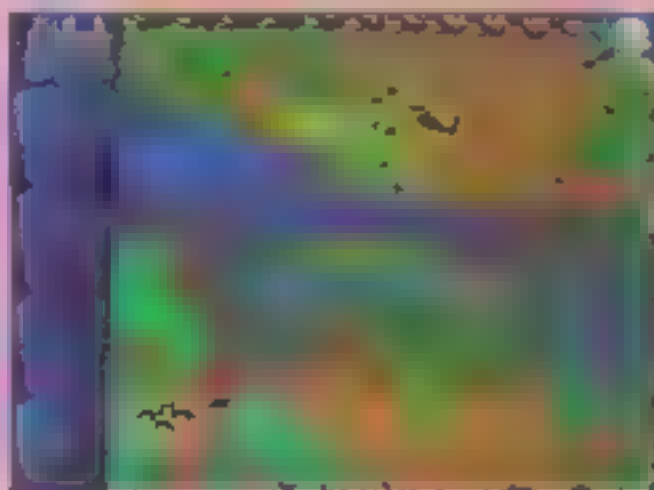


A Alemanha no século 15, no finzinho da Idade Média, é o cenário deste jogo da Microprose que é um dos Role Playing Games (RPG) mais completos e cabeludos já lançados para computador. Cavaleiros errantes, nobres e padres misturam-se a alquimistas, fanáticos religiosos, ladrões, lobos e dragões, num game que explora muito bem o cotidiano medieval. Você vai precisar construir seu personagem, aprender rezas e formulas de alquimia, barganhar e vender objetos para conseguir glória e fama.

O visual de Darklands deixa a desejar, já que a maioria das cenas é parada e só serve de fundo para os textos. Mas as músicas de época são incríveis e o desafio do jogo é de arrancar os cabelos. Um game que vai exigir de você muita intuição, paciência e bons conhecimentos de inglês.

Pacto de sangue

A aventura começa quando quatro cavaleiros fazem um pacto de sangue numa taverna: conseguir fama e glória a qualquer custo. Para isso, eles viajarão todo o reino, ajudando os necessitados, matando monstros e prestando serviços aos senhores feudais. Parando em cada cidade, eles precisam descobrir as notícias do lugar, definir o que vão fazer, aprender um pouco de alquimia, orar aos santos, descansar ou ganhar algum dinheiro.



Detalhe do mapa: ele mostra os lugares que você pode visitar e dá uma ideia do que cada um pode ser: vila, castelo etc.

Montando o personagem

Darklands é muito parecido com os RPGs de livros, com mais textos do que imagens. Além disso, você precisa "criar" seu personagem desde os quinze anos até a idade adulta, escolhendo sua origem (nobre ou camponês) e seus empregos e ocupações ao longo dos anos. A partir do que você escolher, seu personagem receberá pontos de experiência e alguns pontos extras, para aperfeiçoar o que desejar.

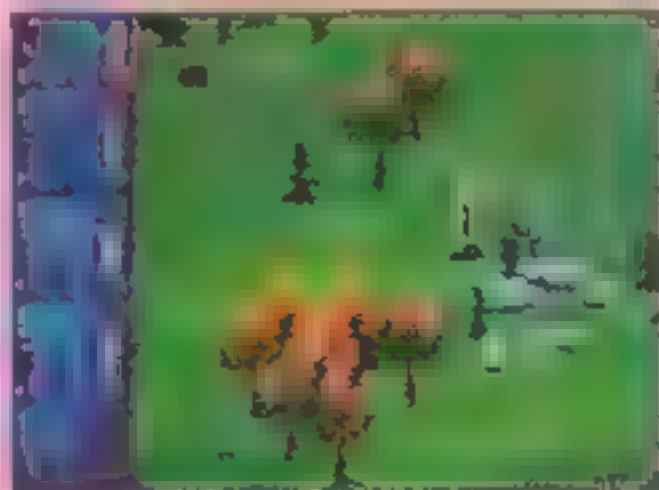
Além das características habituais dos RPGs, Darklands oferece uma tonelada de outras: sabedoria, virtude, religiosidade, alquimia, leitura e escrita, domínio de latim, conhecimento da mata, habilidade em arco e flecha, armas com ponta etc. etc.



Nessa tela você pode checar todas as características dos personagens que você criou.

Gerenciando

É nas cenas de batalha que o jogo ganha ação. Você precisa controlar seu grupo, localizar o inimigo em castelos, terrenos ou minas, indicar que armas ou magias utilizar, a quem atacar, a quem rezar. Depois dessas decisões, os personagens agem sozinhos. Terminada a batalha, é preciso ainda dividir os bens conquistados. O que você deve fazer é pegar todo o dinheiro e tudo o que for útil e possa ser vendido.



Cena de combate: com o retângulo você seleciona seu personagem e, com a bolinha, o inimigo que ele vai atacar.



Dinheiro à beça

Você vai precisar de muito dinheiro. Nas cidades, você paga para entrar, paga para dormir nas estalagens (é proibido circular pelas ruas à noite) e paga até para ter notícias sobre os santos.



As estalagens são ótimas para você conseguir algum dinheiro. Mas também servem para treinar alquimia e ouvir notícias.

Magia e alquimia

Conseguir poderes neste game não é fácil. Faça boas ações para encher seu indicador de virtude. Com o seu marcador em dia, você poderá escolher entre dezenas de santos para poder rezar e obter a graça que pediu. Descobrir qual santo dá qual benção é que vai ser aqueles!!!

Se não se der bem com os santos, só lhe resta a alquimia. Mas você precisará aprender as fórmulas para os dois tipos de magia de defesa e de ataque. E depois ainda vai ter de procurar os ingredientes. Ufa!



No mosteiro você aprende sobre os santos mediante pagamento em dinheiro. Esse da foto é Santo Heriberto.

Músicas de primeira

As músicas são, sem dúvida alguma, a parte mais caprichada deste game. Há cantos para as fases com nobres, bruxos e padres, incluindo desde canções populares de época até marchas fúnebres.

Mas não espere muita coisa do visual. Lembrando dos primitivos e velhos PCs, a maioria das imagens é parada, sem movimento, como pinturas. O movimento mesmo só está nas seqüências de batalhas e é pequeno. Mas o desafio é animal e compensa o resto.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 286, 16 MHz, 21 Mbytes livres no Winchester. Aceita as placas de som AdLib, SoundBlaster ou Roland.

DESPACHAMOS
PARA TODO
BRASIL

BABY GAME

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

TEMOS
OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS

TEMOS MAIS DE 150 TÍTULOS DA LINHA NINTENDO A PARTIR DE US\$ 13,00

MORTAL KOMBAT

Na edição 25 de nossa revista (Sonic 2 na capa, lembra?), já dizíamos que Mortal Kombat era um jogo que pretendia desbancar Street Fighter 2. Quatro meses depois, não deu outra: Mortal Kombat vem detonando nas casas de supermanas, a ponto de ameaçar a liderança do papurcado game da Capcom. Afinal, Mortal Kombat apresenta personagens bem legais, cenários chapantes, golpes criativos, som tudo a ver, e, é claro, muita pandaria e sangue jorrande. E, com esse sucesso pra lá de merecido, não poderíamos deixar de dar uma geral no game, revelando novos golpes e como derrubar os chefões. Enfim, o necessário pra você pegar a maior moral com seus amigos que já estão de saco cheio de Ryu e companhia e barbarizar na moquina.

A história

Você está na dominância de Shang Tsung, um velho imperador oriental. Seu desafio: derrotar uma série de lutadores burras-pesadas, o penúltimo chefe com quatro braços, Goro, e, finalmente, o próprio Shang Tsung. Parece filme do Bruce Lee misturado com O Muro de la Sirena Elétrica!

OS GOLPES

KANO

Kano é um cyborg, mas é lento. Seu golpe fatal arranca o coração do adversário. Tem um sonic igualzinho ao do Blanka, do Street Fighter 2.

perdo do adversário. Botão de soco forte

na direção do inimigo dá 360 graus com o manche

← → rapidamente

Seu golpe fatal arranca o coração do adversário.



Seu golpe fatal arranca o coração do adversário.

Seu golpe fatal arranca o coração do adversário.

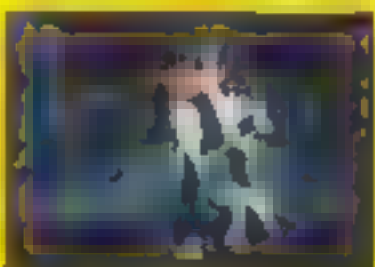
JACKIE

É muito rápido. No seu golpe mortal, arranca a cabeça do inimigo com um uppercut.

Teve o botão de soco fraco

8 + soco fraco

← → + chute fraco



← → + chute fraco

SONYA

Ela é rápida e tem uma boa variação de golpes. Golpe mortal: da "galinha": um beijo que torra o adversário totalmente.

← → rápida e repetidamente + soco forte

perdo do inimigo. ← + soco fraco + defesa + chute fraco

← → rápida e repetidamente + soco fraco



← → rápida e repetidamente + soco fraco

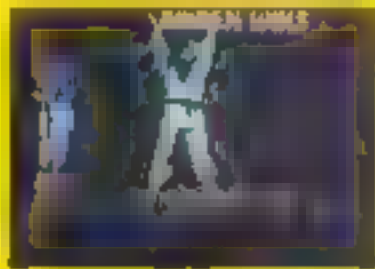
RAIDEN

Um dos lutadores mais poderosos, desde que bem utiliza do seu golpe fatal: um raio que estoura a cabeça do adversário.

perdo do inimigo, duas vezes para trás e duas para frente com o

↑, ↓ rapidamente

para o lado do oponente, ↓, → + soco fraco



para o lado do oponente, ↓, → + soco fraco

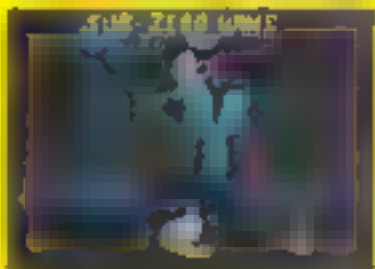
SUBZERO

É um mascarado com roupa negra e azul. Tem um raio que congela o inimigo por alguns segundos. Golpe fatal: arranca a cabeça do perdedor com

← + soco fraco + defesa + chute fraco

↓, → + soco fraco

soco fraco



↓, → + soco fraco

SCORPION

Mascarado com roupa amarela e preta. Ele usa um dardo que espeta e puxa o adversário. Golpe mortal: tira a máscara e pulveriza o inimigo com um ato de fogo.

soco fraco

↓, ←, ← + soco forte



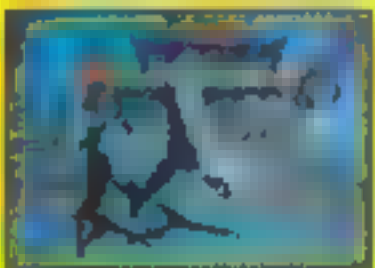
↓, ←, ← + soco forte

LIU KANG

Liu é o bonzinho do jogo. É o mais rápido e o mais forte também. O golpe fatal: Liu dá uma estrepida no adversário e quebra o pescoço dele.

→ → + chute forte

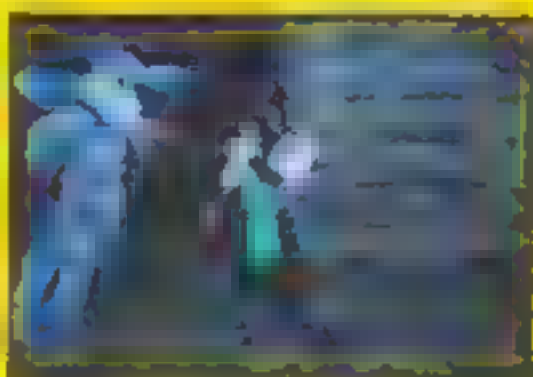
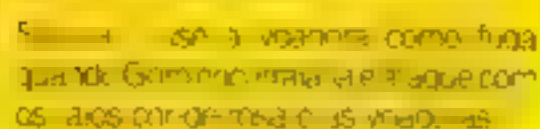
8 + soco forte



8 + soco forte

Após ter arrastado todos os "adoides" para fora do
 círculo amarelo, o homem das gafas brancas
 mandou Gino intervir, dizendo que não havia
 mais nada a fazer. Então ele se afastou para
 pegar uma das "Tartarugas" e começou a
 se afundar com os braços inteiros, até ao
 fundo, socando sua cabeça até arrancar quase toda a sua
 energia. Ah! Não perca tempo tentando fazer isso sozinho,
 pois ele irá se afundar sozinho, e não há
 ninguém que pode ajudar.

1. a) va de bulas tie totu si ar la tot vaduoras
 2. a) atale an a e. Te poa vinge e vaduoras



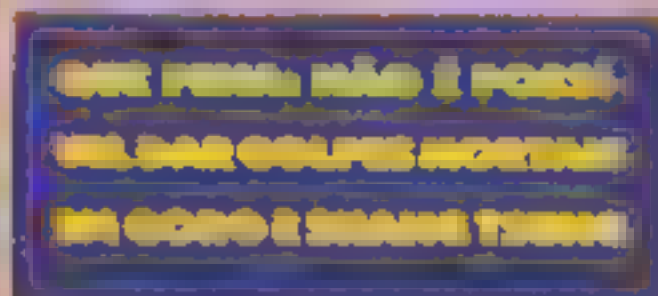
Exercício 1 Use várias vezes os raios de pelo e depois desça o braço

Ngatases sa buhat sa mga pambansa
na aron magkaroon ng pagkakaisa
sa pagpapalaganap ng mga
Batas sa pamamagitan ng



Pressione os botões de encerramento e de partida o mais rápido que você puder. Ou ultrapassar a barreira o botão de partida e depois pressionar o botão de encerramento.

• 10 •



VOCÊ PODE JOGAR MORTAL KOMBAT NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

| TIME | PROGRAM | TIME | PROGRAM | TIME | PROGRAM |
|-------|---------|-------|---------|-------|---------|
| 12:00 | NEWS | 12:00 | NEWS | 12:00 | NEWS |
| 12:30 | NEWS | 12:30 | NEWS | 12:30 | NEWS |
| 13:00 | NEWS | 13:00 | NEWS | 13:00 | NEWS |
| 13:30 | NEWS | 13:30 | NEWS | 13:30 | NEWS |
| 14:00 | NEWS | 14:00 | NEWS | 14:00 | NEWS |
| 14:30 | NEWS | 14:30 | NEWS | 14:30 | NEWS |
| 15:00 | NEWS | 15:00 | NEWS | 15:00 | NEWS |
| 15:30 | NEWS | 15:30 | NEWS | 15:30 | NEWS |
| 16:00 | NEWS | 16:00 | NEWS | 16:00 | NEWS |
| 16:30 | NEWS | 16:30 | NEWS | 16:30 | NEWS |
| 17:00 | NEWS | 17:00 | NEWS | 17:00 | NEWS |
| 17:30 | NEWS | 17:30 | NEWS | 17:30 | NEWS |
| 18:00 | NEWS | 18:00 | NEWS | 18:00 | NEWS |
| 18:30 | NEWS | 18:30 | NEWS | 18:30 | NEWS |
| 19:00 | NEWS | 19:00 | NEWS | 19:00 | NEWS |
| 19:30 | NEWS | 19:30 | NEWS | 19:30 | NEWS |
| 20:00 | NEWS | 20:00 | NEWS | 20:00 | NEWS |
| 20:30 | NEWS | 20:30 | NEWS | 20:30 | NEWS |
| 21:00 | NEWS | 21:00 | NEWS | 21:00 | NEWS |
| 21:30 | NEWS | 21:30 | NEWS | 21:30 | NEWS |
| 22:00 | NEWS | 22:00 | NEWS | 22:00 | NEWS |
| 22:30 | NEWS | 22:30 | NEWS | 22:30 | NEWS |
| 23:00 | NEWS | 23:00 | NEWS | 23:00 | NEWS |
| 23:30 | NEWS | 23:30 | NEWS | 23:30 | NEWS |
| 24:00 | NEWS | 24:00 | NEWS | 24:00 | NEWS |
| 24:30 | NEWS | 24:30 | NEWS | 24:30 | NEWS |
| 25:00 | NEWS | 25:00 | NEWS | 25:00 | NEWS |
| 25:30 | NEWS | 25:30 | NEWS | 25:30 | NEWS |
| 26:00 | NEWS | 26:00 | NEWS | 26:00 | NEWS |
| 26:30 | NEWS | 26:30 | NEWS | 26:30 | NEWS |
| 27:00 | NEWS | 27:00 | NEWS | 27:00 | NEWS |
| 27:30 | NEWS | 27:30 | NEWS | 27:30 | NEWS |
| 28:00 | NEWS | 28:00 | NEWS | 28:00 | NEWS |
| 28:30 | NEWS | 28:30 | NEWS | 28:30 | NEWS |
| 29:00 | NEWS | 29:00 | NEWS | 29:00 | NEWS |
| 29:30 | NEWS | 29:30 | NEWS | 29:30 | NEWS |
| 30:00 | NEWS | 30:00 | NEWS | 30:00 | NEWS |
| 30:30 | NEWS | 30:30 | NEWS | 30:30 | NEWS |
| 31:00 | NEWS | 31:00 | NEWS | 31:00 | NEWS |
| 31:30 | NEWS | 31:30 | NEWS | 31:30 | NEWS |
| 32:00 | NEWS | 32:00 | NEWS | 32:00 | NEWS |
| 32:30 | NEWS | 32:30 | NEWS | 32:30 | NEWS |
| 33:00 | NEWS | 33:00 | NEWS | 33:00 | NEWS |
| 33:30 | NEWS | 33:30 | NEWS | 33:30 | NEWS |
| 34:00 | NEWS | 34:00 | NEWS | 34:00 | NEWS |
| 34:30 | NEWS | 34:30 | NEWS | 34:30 | NEWS |
| 35:00 | NEWS | 35:00 | NEWS | 35:00 | NEWS |
| 35:30 | NEWS | 35:30 | NEWS | 35:30 | NEWS |
| 36:00 | NEWS | 36:00 | NEWS | 36:00 | NEWS |
| 36:30 | NEWS | 36:30 | NEWS | 36:30 | NEWS |
| 37:00 | NEWS | 37:00 | NEWS | 37:00 | NEWS |
| 37:30 | NEWS | 37:30 | NEWS | 37:30 | NEWS |
| 38:00 | NEWS | 38:00 | NEWS | 38:00 | NEWS |
| 38:30 | NEWS | 38:30 | NEWS | 38:30 | NEWS |
| 39:00 | NEWS | 39:00 | NEWS | 39:00 | NEWS |
| 39:30 | NEWS | 39:30 | NEWS | 39:30 | NEWS |
| 40:00 | NEWS | 40:00 | NEWS | 40:00 | NEWS |
| 40:30 | NEWS | 40:30 | NEWS | 40:30 | NEWS |
| 41:00 | NEWS | 41:00 | NEWS | 41:00 | NEWS |
| 41:30 | NEWS | 41:30 | NEWS | 41:30 | NEWS |
| 42:00 | NEWS | 42:00 | NEWS | 42:00 | NEWS |
| 42:30 | NEWS | 42:30 | NEWS | 42:30 | NEWS |
| 43:00 | NEWS | 43:00 | NEWS | 43:00 | NEWS |
| 43:30 | NEWS | 43:30 | NEWS | 43:30 | NEWS |
| 44:00 | NEWS | 44:00 | NEWS | 44:00 | NEWS |
| 44:30 | NEWS | 44:30 | NEWS | 44:30 | NEWS |
| | | | | | |



RECOMENDATIVOS PARA MONTAGEM DA SUA VIDEO LOCADORA



SURF É FLUIR TODOS OS MESES NAS BANCAS

REVISTA
FLUIR



► Master System com dez cartuchos e Rapid Fire. Paulo Andre Pereira, tel. (011) 247-6408. São Paulo, SP

► Phantom System com dez cartuchos e pistola. Ivan M. Martins Silva, tel. (021) 236-6824. Rio de Janeiro, RJ

► Nintendo americano com dois controles, três cartuchos, pistola e adaptador J72. Luiz Fernando Pinheiro Barroso, tel. (011) 523-3931. São Paulo, SP

► Revistas Ação Games edições 05, 07, 09, 17, 18 e 24. Alexandre Cortez Siqueira, tel. (011) 222-4591. São Paulo, SP

► Hi Top Game com quatro cartuchos e controle Turbo Jet Control. Ronan Pereira, tel. (021) 227-3174. Vitória, ES

► Top Game VG 9000 com dois cartuchos. Carlos Ferreira da Silva, tel. (021) 342-8613. Jacarepaquã, RJ

► Master System III com dois joysticks. Israel Lopes Galvão, tel. (011) 466-1679. Arujá, SP

► Dynavision III completo. Gabriel T. P. de Faria, tel. (011) 889-0469. São Paulo, SP

► Mega Drive japonês com 1 controle. Gustavo Sandrini Groppo, tel. (011) 211-6747. São Paulo, SP

► Master System com sete cartuchos. João Victor Maia D'Avila, tel. (079) 231-0135. Aracaju, SE

► Master System II com três cartuchos, um joystick e duas pistolas. Luiz, tel. (011) 280-4811. São Paulo, SP

► Atari com dez jogos. Tales Luis da Silva Mello, tel. (011) 520-4840. São Paulo, SP

► Game Lux portátil com três cartuchos, bolsa, fone de ouvido e fonte. Sérgio Longo, tel. (011) 453-6278. São Caetano do Sul, SP

► Master System II com dois cartuchos e dois controles. Paulo Marco B. Silva, tel. (035) 421-4542. Pouso Alegre, MG

► Mega Drive com dois controles e quatro cartuchos. Sérgio Luis de Góes Junior, tel. (011) 941-5698. São Paulo, SP

► Turbo Game completo. Luciano G. Leone, tel. (034) 351-1592. Sacramento, MG

► Os cartuchos Golden Axe, Konseiden, Shinobi e Jogos de Verão, do Master System. Anderson A. Pereira, tel. (011) 459-5593. São Bernardo do Campo, SP

► Os cartuchos Double Dragon e Sonic the Hedgehog, do Master System. Frederico Rossi Lima Andrade, tel. (037) 241-3877. Itauna, MG

► Dynavision III completo com cinco cartuchos. Marco Issao Moriyama, tel. (0122) 32-8248. São Paulo, SP

► Super NES completo. Wagner ou Tereza, tel. (011) 209-1502. Guarulhos, SP

► Atari 2600 com três cartuchos. Raulael Parva, tel. (021) 512-3597. Rio de Janeiro, RJ

► Os cartuchos Shinobi, After Burner, Golden Axe, Konseiden, Chopper Eswet e Forgotten Worlds, do Master System. Erica Baldo, tel. (011) 521-2221. São Paulo, SP



► Minigame Space Fighter por Rapid Fire ou óculos 3D. Raulael Mendonça, tel. (0474) 25-2229. Joinville, SC

► Dynavision II com 13 jogos e adaptador por Game Boy ou Game Gear. Fernando Almeida Teles, tel. (0476) 33-2843. São Bento do Sul, SC

► O cartucho Contra 3, do Super Nintendo por outro de meu interesse. Marco Aurelio Tancredo, tel. (0132) 71-3016. Praia Grande, SP

► Três cartuchos de Mega Drive por um Disk Drive de 3 1/2" para MSX. Luciano Barbosa L. Pereira, tel. (011) 533-3741. São Paulo, SP

► Cartuchos usados de Mega Drive por uma Bateria (instrumento musical). Ulisses T. Gonçalves, tel. (0188) 71-1158. Panorama, SP

► Mega Drive completo com três cartuchos por Super Nintendo e pago a diferença. Fernando T. Dias, tel. (021) 394-0407. Campo Grande, RJ

► Os cartuchos Super Volley Ball e Paper Boy, do Mega Drive por outros de meu interesse. Vera Lucia Tenório, tel. (011) 227-1506. São Paulo, SP

► Game Gear com dez cartuchos, adaptador AC e Master Gear Converter por Mega Drive ou Super NES. Hélio de Souza Lima Filho, tel. (021) 289-0215. Rio de Janeiro, RJ

► Master System com um controle, nove cartuchos, óculos e pistola por Game Boy com fonte e dois cartuchos. Wagner Tsukamoto, tel. (0442) 22-5760. Maringá, PR

► O cartucho Shooting in the Alley e Caça ao Pato, do Nintendo por Game Gear ou outro cartucho de meu interesse. Ricardo Cândido Moreira, tel. (011) 581-1324. São Paulo, SP



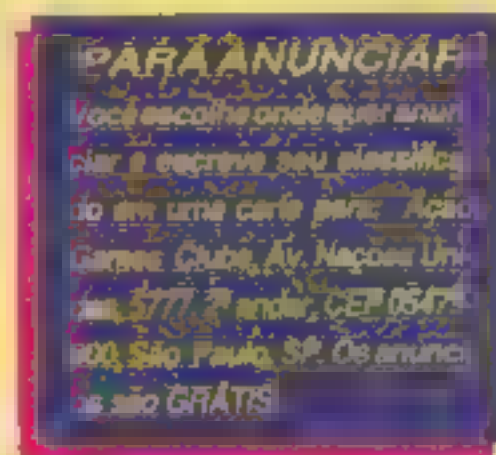
► Master System II completo ou um Nintendo. Aline Baggio Uchôa. Rua Emir Cândia, 115 BNH 2º plano. CEP 79826-190. Dourados, MS

► As edições 05, 06 e 25 da revista Ação Games. Lucas Freitas. Rua Isidoro Neves da Fontoura, 900. CEP 96501-530. Cachoeira do Sul, RS

► Cartuchos de Mega Drive. Taurina S. Camargo, tel. (051) 299-2208. Porto Alegre, RS

► Os cartuchos Terminator e Chuck Rock, do Mega Drive. Julio Cesar Thomazon, tel. (0452) 35-1207. Três Barras do Paraná, PR

► Óculos 3D do Master System. Marcello Ribeiro Lemos, tel. (062) 258-1460. Goiânia, GO



PELA PRIMEIRA VEZ UM ÁLBUM DE FIGURINHAS COM OS ANIMAIS DO NOSSO PAÍS!

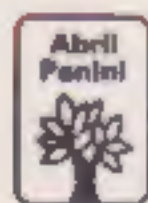
**Você vai se divertir, aprender
e usar na escola.**

- De mamíferos a insetos, 170 animais.
- Todos fotografados em seu habitat natural.
- Inédito! Um mapa dos ecossistemas brasileiros, incluindo ilhas oceânicas e plataforma continental.



ESPECIAL!

Descubra os animais em extinção
nas figurinhas carimbadas!

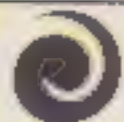


Nas bancas

Lançamento válido para: SC/PR/RS



3 figurinhas autocolantes não repetidas em cada envelope



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Editor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Editor-Gerente: Carlos C. Araújo

REDAÇÃO

Editor-chefe: Regina Giannelli
Editor: Paulo Martins
Editora de Arte: Sônia Regina Azevedo
Editor: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João
Ilson Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érika Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iasse José Filho, Simone
Lopes, Revisão - Suzete Simpel, Fotografia -
Carlos Zatti, Ivan Carneiro, Ilustração - Sérgio
Amorim, Assistente de Edição Fotográfica -
Adelmo Cerqueira Pereira, Consultores - Christian
Gheric, Lúcio Richard, Marcelo B. Massadell Chin,
Marcos Roberto de Lima Iolô, Mano Câmara Filho,
João Sampaio e Wagner P. Hernandez, Texto -
João David Silva

PUBLICIDADE

Editor: Rogério Rahier
Supervisores de Contas: Maira Gisela Magno,
João Galvão Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alair Machado
Contato: Nádia Lippas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Maria de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Gerente: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana
Amargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Gatti Ponsani

Gerente Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Sub-Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Editora Responsável: Lúcio de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora
Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência:
Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011)
315-7066, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, tel:
(011) 631178, fax: (011) 813-9115. Telegramas:
Abril/Abri Press. Rio de Janeiro: R. Marechal
Buarque, 160 - 15º andar - grupo 1334-05 - Centro -
CEP 20070-80, tel: (021) 532-0313 (PARX), fax:
(021) 36800, fax: (021) 532-1466, CP 4816, Telegra-
mas: EditAbril/Abri Press. Circulação desta revista:
quinzenal de abril/93. Números atrasados: ao
leitor da última edição em banca, por intermédio de
seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações
de sua cidade. Distribuída com exclusividade
para a DINAP - Distribuidora Nacional de
Publicações, São Paulo. Serviço ao
assinante: tel: (011) 63117822

Editor: Bureau Azul, Gráfica, Fosteira Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA NA
PRÓXIMA
EDIÇÃO**

DAQUI A
15 DIAS
NAS BANCAS

MEGA TINY TOON ADVENTURES



A versão para Mega do game que já é o maior
sucesso no SNES. Entre no clima de desenho
animado. Diversão total!

SNES FAMÍLIA ADDAMS 2



Pugsley's Scavenger Hunt é o nome deste game
de terror com pitadas de humor. Esta versão é
muito melhor que a primeira

SHOTS

Saiba a loucura que foi o lançamento de Starfox
no Japão e entenda porque os grandes games
vendem tanto logo de cara.

E mais FX: a Nintendo anuncia que, a partir deste
mês, todos os seus principais games sairão com
esse superchip. Uma nova versão para Super
Mario, Battletoads e Dracula serão os primeiros
lançamentos. Totalmente demais!! Fique ligado.

**AÇÃO GAMES:
A ÚNICA REVISTA QUINZENAL
DE GAMES NA AMÉRICA**

**VOCÊ AINDA
PODE DESCOLAR
O SEU ÁLBUM
DA PROMOÇÃO
SUPERDICAS
AÇÃO GAMES**



Se você perdeu a edição 28 da revista
Ação Games que trouxe o álbum
Superdicas e o 1º envelope com
adesivos, não se preocupe.

Preencha o cupom abaixo com seus
dados completos junto cheque nominal
à Editora Azul S/A no valor de
Cr\$ 35.000,00 e envie para Revista
Ação Games/Depto. de Promoções à
Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900.
Você vai receber, em pouco tempo, o álbum
e o envelope com adesivos em sua casa
sem nenhuma outra despesa. Aproveite para
completar a sua coleção!

Nome _____
Idade _____
Endereço _____
Cidade _____
CEP _____ Est. _____

REVISTA
**AÇÃO
GAMES**

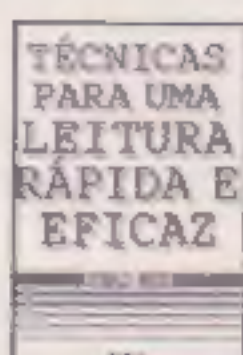


Aproveite! Compre dois livros e receba mais um inteiramente GRÁTIS.

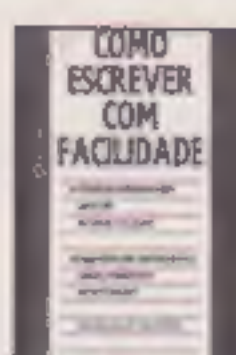


AUMENTE O PODER DE SUA MEMÓRIA

Donald H. Weiss
Técnicas que vão ajudá-lo a memorizar o que você lê e ouve, lembrar de fatos, melhorar sua concentração e organizar seu pensamento.
Código: 884294
Cr\$ 220.000,00



TÉCNICAS PARA UMA LEITURA RÁPIDA E EFICAZ
Donald H. Weiss
Este livro vai auxiliá-lo a organizar sua leitura separando, inclusive, o que exige uma concentração maior daquilo que pode ser lido mais superficialmente.
Código: 300195
Cr\$ 275.000,00



COMO ESCREVER COM FACILIDADE
Donald H. Weiss
Orientações seguras para você escrever bem: formas para desenvolver idéias e maneiras de criar textos com emoção e conteúdo que transmitam sua mensagem.
Código: 999679
Cr\$ 290.000,00



MANUAL DO MONTANHISTA
Cristiano Requião
Aborda os principais aspectos a serem considerados no montanhismo: clima, equipamentos, nós, medidas de segurança, preparo físico, entre outros. Farta e ilustrado.
Código: 135216
Cr\$ 385.000,00



MANUAL DO EXCURSIONISTA
Cristiano Requião
Ensina como planejar, como escolher o equipamento adequado e como prevenir acidentes. Dá instruções sobre orientação e meteorologia e, por fim, relaciona os principais parques brasileiros.
Código: 942960
Cr\$ 365.000,00



TUDO SOBRE CAIAQUES
Uwe P. Kohnen
Imprescindível a todos os interessados em canoagem: tipos de canoas e caiaques, equipamentos, técnicas básicas e avançadas, como utilizar - lazer ou esporte - onde, como e porquê canoar.
Código: 782670
Cr\$ 255.000,00



INTUIÇÃO
M. Fisher
Descreve o que é intuição, como funciona e como usá-la para possibilitar-lhe uma melhoria na capacidade de lidar com a vida em todos os seus aspectos.
Código: 845791
Cr\$ 340.000,00



ATTITUDES INTELIGENTES
S. Deep e L. Susman
Dicas, regras, técnicas e estratégias para você ter nas mãos os recursos para tomar decisões rápidas e eficazes.
Código: 999644
Cr\$ 385.000,00



MANUAL DE XADREZ
Idel Becker
Um dos mais completos manuais já editados no país: primeiras noções de estratégia, generalidades, finais elementares, estratégia geral, aberturas, meio-jogo, final, partidas breves e muito mais.
Código: 025828
Cr\$ 695.000,00



CÃES PARA INICIANTES
A.C. de Andrade
Mostra os princípios básicos e as melhores dicas para o correto desenvolvimento do cão, para que ele se mantenha forte, bonito e saudável.
Código: 938105
Cr\$ 410.000,00



ADESTRAMENTO DE CÃES
Renato A. dos Santos
Em linguagem simples e prática, o autor ensina o "adestramento leve", que serve para aproximar-nos do cão, e vice-versa, tornando o animal obediente e apto a desempenhar nossos ordens.
Código: 013374
Cr\$ 220.000,00



O AQUÁRIO ORNAMENTAL
Ricardo Bazzoli
Destinado a quem cria ou quer criar peixes em aquários saudáveis. Aborda as seguintes assuntos: montagem, manutenção, tipos de peixes e plantas, alimentação, etc.
Código: 464511
Cr\$ 335.000,00

GRÁTIS!

Na compra de dois ou mais livros você ganha o livro **"Mel e suas aplicações"** de presente.

Preencha, recorte e envie o cupom ao lado. Não use selos nem envelope.

Se preferir, faça seu pedido por telefone:

LIGUE
(011) 876-2822

(ramais 35 e 43) Horário comercial

Preços válidos até 25/5/93

Após esta data você poderá utilizar este cupom, mas os preços estarão sujeitos a reajustes. Importante: ao valor total de seu pedido serão acrescidos Cr\$ 84.900,00 para despesa com manuseio e envio.

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

SIM, quero receber os livros cujos códigos e quantidade indico abaixo:

| Código do livro | Quantidade | Código do livro | Quantidade |
|-----------------|------------|-----------------|------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Minha opção de pagamento é:

☐ Autorizo o débito do valor total em meu cartão de crédito.

Cartão

Val. / /

Nº

Nome

Endereço

Bairro

Cidade

Estado

Fone ()

Data / /

Assinatura

☐ Pagarei o valor total na contra-entrega, através de reembolso postal.

Preços válidos até 25/5/93. Após esta data os livros serão faturados pelos preços vigentes.

ISR-40-2106/83
UP. AG. CENTRAL
DR/SÃO PAULO

CARTÃO-RESPOSTA

NÃO É NECESSÁRIO SELAR

O selo será pago por:

EDITORA
Nobel

05999-999 - São Paulo - SP

HandyVision. O videogame que é uma viagem.



A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou 7 jogos na memória, Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o HandyVision, o videogame de 3ª geração único no planeta. HandyVision aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. HandyVision tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, HandyVision tem cores chocantes e custa em cruzeiros, não em dólares. HandyVision. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.



DYNACOM
A Dynacom é fera.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.